Avid Xpress® DV

Erste Schritte

make manage move | media™

Avid®

Copyright und Haftungsausschluss

Sämtliche technischen Daten können ohne Vorankündigung geändert werden und begründen keine Verpflichtung seitens Avid Technology, Inc. Die im vorliegenden Dokument beschriebene Software wird auf der Grundlage eines Lizenzvertrages zur Verfügung gestellt. Eine Kopie dieses Lizenzvertrags finden Sie auf der Website von Avid unter www.avid.com. Die Bedingungen des Vertrags sind auch im Produkt selbst in demselben Verzeichnis wie die Software enthalten. Die Software darf nicht in Einzelteile zerlegt und nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieses Vertrags genutzt oder kopiert werden. Es ist gesetzlich verboten, die Software auf einen Datenträger zu kopieren, sofern dies nicht ausdrücklich im Lizenzvertrag gestattet ist. Avid-Produkte oder Teile dieser Produkte sind eventuell durch eines oder mehrere der folgenden US-Patente geschützt: 4,746,994; 4,970,663; 5,045,940; 5,063,448; 5,077,604; 5,245,432; 5,267,351; 5,309,528; 5,325,200; 5,355,450; 5,396,594; 5,440,348; 5,452,378; 5,467,288; 5,513,375; 5,528,310; 5,557,423; 5,568,275; 5,577,190; 5,583,496; 5,584,006; 5,627,765; 5,634,020; 5,640,601; 5,644,364; 5,654,737; 5,701,404; 5,715,018; 5,719,570; 5,724,605; 5,726,717; 5,729,673; 5,731,819; 5,745,637; 5,752,029; 5,754,180; 5,754,851; 5,781,188; 5,799,150; 5,812,216; 5,828,678; 5,842,014; 5,852,435; 5,883,670; 5,889,532; 5,892,507; 5,905,841; 5,912,675; 5,929,836; 5,929,942; 5,930,445; 5,930,797; 5,946,445; 5,966,134; 5,977,982; 5,986,584; 5,987,501; 5,995,079; 5,995,115; 5,999,190; 5,999,406; 6,009,507; 6,011,562; 6,014,150; 6,016,152; 6,016,380; 6,018,337; 6,023,531; 6,023,703; 6,031,529; 6,035,367; 6,038,573; 6,052,508; 6,058,236; 6,061,758; 6,072,796; 6,084,569; 6,091,422; 6,091,778; 6,105,083; 6,118,444; 6,128,001; 6,128,681; 6,130,676; 6,134,379; 6,134,607; 6,137,919; 6,141,007; 6,141,691; 6,154,221; 6,157,929; 6,160,548; 6,161,115; 6,167,404; 6,174,206; 6,192,388; 6,198,477; 6,201,531; 6,208,357; 6,211,869; 6,212,197; 6,215,485; 6,223,211; 6,226,005; 6,226,038; 6,229,576; 6,239,815; 6,249,280; 6,269,195; 6,271,829; 6,301,105; 6,310,621; 6,314,403; 6,317,142; 6,317,153; 6,317,158; 6,317,515; 6,327,253; 6,330,369; 6,336,093; 6,337,880; 6,339,531; 6,351,557; 6,353,437; 6,353,862; 6,357,047; 6,374,336; D352,278; D372,478; D373,778; D392,267; D392,268; D392,269; D395,291; D396,853; D398,912. Weitere US- und internationale Patente sind beantragt. Kein Teil des vorliegenden Dokuments darf ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Avid Technology, Inc., auf irgendeine Art und Weise und für irgendeinen Zweck vervielfältigt oder verbreitet werden, weder auf elektronischem noch auf mechanischem Wege, Fotokopie und handschriftliche Kopie eingeschlossen.

Copyright © 2002 Avid Technology, Inc. und seine Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von Apple Computer, Inc., gefordert:

APPLE COMPUTER, INC., ÜBERNIMMT KEINERLEI GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH stillschweigend, BEZÜGLICH DIESES PRODUKTS, SEINER VERKÄUFLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. IN MANCHEN LÄNDERN IST DER AUSSCHLUSS stillschweigendER GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG. DIE OBEN GENANNTEN AUSSCHLÜSSE GELTEN DAHER NICHT ZWANGSLÄUFIG FÜR SIE. DIESE GARANTIE RÄUMT IHNEN BESTIMMTE RECHTE EIN. ES KÖNNEN IHNEN, JE NACH AKTUELLER RECHTSLAGE, AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von Sam Leffler und Silicon Graphics, Inc., für die Benutzung ihrer TIFF-Bibliothek gefordert:

Copyright © 1988-1997 Sam Leffler
Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Die Erlaubnis, diese Software [d.h. die TIFF-Bibliothek] und die dazugehörige Dokumentation zu jeglichen Zwecken zu benutzen, vervielfältigen, modifizieren, vertreiben und zu verkaufen, wird hiermit kostenfrei unter den folgenden Voraussetzungen gewährt: (i) Die vorstehenden Urheberrechtsinformationen und die vorliegende Genehmigung müssen in allen Kopien der Software und der dazugehörigen Dokumentation erscheinen, und (ii) die Namen "Sam Leffler" und "Silicon Graphics" dürfen nicht ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sam Leffler und Silicon Graphics zu Werbezwecken in Verbindung mit der Software verwendet werden.

DIESE SOFTWARE WIRD „WIE BESICHTIGT“ UND UNTER AUSSCHLUSS JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH, IMPLIZIERT NOCH IN SONSTIGER FORM, EINSCHLIESSLICH, UND OHNE EINSCHRÄNKUNG, JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG HINSICHTLICH IHRER VERKÄUFLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK GELIEFERT.

IN KEINEM FALLE ÜBERNEHMEN SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS IRGENDWELCHE HAFTUNG FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER INDIREKTE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN JEDWEDER ART ODER FÜR IRGENDWELCHE SCHÄDEN AUFGRUND VON BETRIEBSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSDATEN ODER FINANZIELLEM VERLUST, UNABHÄNGIG DAVON, OB SIE AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN, UND AUFGRUND IRGENDEINER HAFTUNGSTHEORIE, DIE SICH AUS DEM EINSATZ ODER IN VERBINDUNG MIT DEM EINSATZ ODER DER LEISTUNG DIESER SOFTWARE ERGIBT.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von der Independent JPEG Group gefordert:

Diese Software [d.h. die JPEG-Module] basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Paradigm Matrix gefordert:

Teile dieser Software werden von Paradigm Matrix lizenziert.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Ray Sauers Associates, Inc., gefordert:

„Install-It“ ist von Ray Sauers Associates, Inc., lizenziert. Endbenutzer sind nicht berechtigt, „Install-It“ zur Herleitung eines äquivalenten Source Codes zu disassemblieren oder zu dekompilieren. Keinesfalls kann Ray Sauers Associates, Inc., für Schäden haftbar gemacht werden, die auf eine Nichterfüllung von Verpflichtungen durch den Wiederverkäufer zurückzuführen sind oder bei der Benutzung der Produkte des Wiederverkäufers oder der Software entstehen. Dasselbe gilt auch für andere Schäden jeglicher Art (einschließlich, aber nicht beschränkt auf zufällige, direkte, indirekte, besondere Schäden oder Folgeschäden einschließlich Schäden aus entgangenem Gewinn) sowie für Schäden, die aus der wie auch immer (einschließlich urheberrechtlichen oder patentrechtlichen Gründen oder aufgrund von Datenverlust) bedingten Unmöglichkeit oder Unfähigkeit entstehen, die Produkte des Wiederverkäufers oder die Software zu benutzen, selbst dann, wenn Ray Sauers Associates auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder von der Möglichkeit solcher Schäden wusste bzw. hätte wissen müssen.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Videomedia, Inc., gefordert:

„Videomedia, Inc., übernimmt keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantien bezüglich dieses Produkts, einschließlich der Garantien für die Eignung zum Verkauf oder für einen bestimmten Zweck.“

„Diese Software enthält V-LAN ver. 3.0-Befehlsprotokolle, die mit V-LAN ver. 3.0-Produkten, entwickelt von Videomedia, Inc., sowie V-LAN ver. 3.0-kompatiblen, von Drittanbietern unter der Lizenz von Videomedia, Inc., entwickelten Produkten kommunizieren. Die Verwendung dieser Software ermöglicht eine „bildgenaue“ Steuerung beim Schneiden mit geeigneten Bandmaschinen, Videorecordern u.ä.“

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von Altura Software, Inc., für die Verwendung ihrer Mac2Win-Software mit Sample-Quellcode gefordert:

©1993–1998 Altura Software, Inc.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von der Ultimatte Corporation gefordert:

Bestimmte Echtzeitfunktionen für Compositing werden unter einer Lizenz für diese spezifische Technologie von Ultimatte Corporation bereitgestellt und sind urheberrechtlich geschützt.

Der nachstehende Haftungsausschluss wird von 3Prong.com, Inc., gefordert:

Bestimmte Waveform- und Vektor-Monitoring-Funktionen werden unter einer Lizenz von 3Prong.com bereitgestellt.

Betr. Benutzer in Regierungsdienststellen. Beschränkte Rechte

BESCHRÄNKTE RECHTE DER U.S.-REGIERUNG. Diese Software und die dazugehörige Dokumentation sind „kommerzielle Computer-Software“ bzw. „Dokumentation zu kommerzieller Computer-Software“. Wird solche Software oder Dokumentation von einer Abteilung oder Behörde der Regierung der USA oder in ihrem Namen erworben, unterliegen alle Rechte bezüglich dieser Software und Dokumentation den Bestimmungen der Lizenzvereinbarung gemäß FAR §12.212(a) und/oder DFARS §227.7202-1(a).

Marken

888 I/O, AirPlay, AirSPACE, AirSPACE HD, AniMatte, AudioSuite, AudioVision, AutoSync, Avid, AVIDdrive, AVIDdrive Towers, AvidNet, AVIDstripe, Avid Unity, Avid Xpress, AVX, CamCutter, DAE, D-Fi, D-fx, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Intelligent Noise Reduction, DINR, D-Verb, Equinox, ExpertRender, FieldPak, Film Composer, FilmScribe, HIIP, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, IllusionFX, Image Independence, Intraframe, iS9, iS18, iS23, iS36, Lo-Fi, Magic Mask, make manage move | media, Marquee, Matador, Maxim, MCXpress, Media Composer, MediaDock, MediaDock Shuttle, Media Fusion, Media Illusion, MediaLog, Media Reader, Media Recorder, MEDIArray, MediaShare, Meridien, MetaSync, NaturalMatch, NetReview, NewsCutter, OMF, OMF Interchange, OMM, Open Media Framework, Open Media Management, ProEncode, Pro Tools, QuietDrive, Recti-Fi, rS9, rS18, Sci-Fi, Softimage, Sound Designer II, SPACE, SPACEShift, Symphony, Trilligent, UnityRAID, Vari-Fi, Video Slave Driver, and VideoSPACE sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Avid Technology, Inc., in the USA und/oder anderen Ländern.

iNEWS und Media Browse sind Marken von iNews, LLC.

Adaptec ist eine Marke von Adaptec, Inc., die in bestimmten Ländern auch eingetragen sein kann. Adobe, Acrobat Und Reader sind eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern. Apple, AppleScript, DVD Studio Pro, FireWire, iMac, Mac, Macintosh, PowerBook und Power Macintosh sind Marken von Apple Computer, Inc. eingetragen in den USA und anderen Ländern. Betacam und i.LINK sind eingetragene Marken von Sony Corporation. Cinepak ist eine Marke von Digital Origin, Inc. DVDit! ist eine Marke von Sonic Solutions. IEEE ist eine eingetragene Marke des Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. Matrox ist eine eingetragene Marke von Matrox Graphics, Inc., und/oder Matrox Electronic Systems Ltd. in den USA, Kanada und/oder anderen Ländern. Microsoft, MS-DOS, NetShow und Windows sind eingetragene Marken bzw. Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. QuickTime und das QuickTime-Logo sind unter Lizenz von Apple Computer, Inc., verwendete Marken. Das QuickTime-Logo ist eine eingetragene Marke in den USA und anderen Ländern. Texas Instruments ist eine Marke von Texas Instruments Incorporated. Alle anderen Marken im vorliegenden Dokument sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Filmmaterial

Arri: mit freundlicher Genehmigung von Arri™/Fauer - John Fauer, Inc.
Bell South "Anticipation": mit freundlicher Genehmigung von Two Headed Monster (Tucker/Wayne Atlanta/GMS).
Canyonlands: mit freundlicher Genehmigung des National Park Service/Department of the Interior.
Eco Challenge British Columbia: mit freundlicher Genehmigung von Eco Challenge Lifestyles, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Eco Challenge Morocco: mit freundlicher Genehmigung von Discovery Communications, Inc.
It's Shuttletime: mit freundlicher Genehmigung von BCP & Canadian Airlines.
Nestlé Coffee Crisp: mit freundlicher Genehmigung von MacLaren McCann Canada.
Saturn "Calvin Egg": mit freundlicher Genehmigung von Cossette Communications.
"Tigers: Tracking a Legend": mit freundlicher Genehmigung von www.wildlifeworlds.com.
Windhorse: mit freundlicher Genehmigung von Paul Wagner Productions.

Avid Xpress DV Erste Schritte • Teil Nr. 0130-05340-04 • Juni 2002

Inhaltsverzeichnis

Informationen zu diesem Handbuch 17

An wen richtet sich das Handbuch? 17
Zu diesem Handbuch 18
Symbole und Konventionen 19
Wenn Sie Hilfe brauchen 20
Weitere Informationsquellen 21
Anregungen zur Dokumentation 22
Bestellen der Dokumentation 23
Avid-Schulungsprogramm 23

Kapitel 1 **Einrichten Ihres Avid Xpress DV-Systems** 25

Übersicht 26
Unterstützte Geräte 26
Erwerben der Geräte 26
Checkliste zum Einrichten Ihres Systems 27
Einschalten der Geräte 28
Installieren getrennt erworbener Karten 29
Installieren der 1394 Capture-Karte 29
Installieren der PCI SCSI-Karte 30
Anschließen des Kopierschutzsteckers 30
Vorbereiten der Laufwerke (Windows) 31
Übersicht über das Partitionieren von Basic-Laufwerken (nur Windows) 32
Unterstützte Dateisysteme (nur Windows) 33
Überprüfen der internen Laufwerke (nur Windows) 34

Erstellen primärer Partitionen und Formatieren (nur Windows) 36
Überprüfen von Laufwerken (nur Windows) 39
Vorbereiten der Laufwerke (Macintosh) 40
Einstellen der Bildschirmauflösung (nur Windows) 41

Kapitel 2 **Installieren der Avid-Software und der Schnittgeräte** 43

Installieren der Avid Xpress DV-Software (Windows) 44
Installieren der Avid Xpress DV-Software und aller Komponenten (Windows) 44
Benutzerdefinierte Installation (Windows) 46
Verändern, Reparieren oder Entfernen von Avid-Anwendungen (Windows) 47
Installieren von EDL Manager (Windows) 49
Installieren der PowerPack-Anwendungen (Windows) 50
Installieren von Avid Log Exchange (Windows) 50
Installieren von Avid FilmScribe (Windows) 52
Installieren von Avid IllusionFX (Windows) 54
Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Windows) 55
Installieren der Avid Xpress DV-Software (Macintosh) 57
Installieren der Avid Xpress DV-Software und aller Komponenten (Macintosh) 57
Benutzerdefinierte Installation (Macintosh) 58
Entfernen von Avid-Anwendungen (Macintosh) 59
Installieren von EDL Manager (Mac OS X) 60
Installieren von EDL Manager (Macintosh Version 9.2) 61
Installieren der PowerPack-Anwendungen (Macintosh) 62
Installieren von Avid Log Exchange (Macintosh) 63
Installieren von Avid FilmScribe (Macintosh) 64
Installieren von Avid IllusionFX (Macintosh) 65
Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Macintosh) 66
Erstellen einer Notfalldiskette (nur Windows) 67
Anschließen der Schnittgeräte 68
1394-Kabelanschlüsse 69
Anschließen eines 1394-Kabels 70
Anschließen eines Computers ohne Videomonitor 71

Anschließen eines Videomonitors - Überblick 72
Anschließen eines Videomonitors über eine 1394-Schnittstelle . . . 75
Synchronisation von Audio und Video 76
Anschließen eines Videomonitors über eine analoge Schnittstelle . 78
Steuerung eines analogen Videorecorders (Windows) 79
Steuerung eines analogen Videorecorders (Macintosh) 80
Verbinden eines MAZ-Simulators (nur Windows) 82
Zuweisen von Treibern für digitale Geräte (nur Windows) 83
Ausschalten der Geräte (Windows) 87
Ausschalten der Geräte (Macintosh) 88

Kapitel 3 **Informationen zu Avid Xpress DV** 89

Informationen zu DV 89
Nichtlineares Schneiden mit Avid Xpress DV 90
Begriffe und Fachtermini in Avid Xpress DV 90
Mediendateien 91
Clips 91
Subclips 92
Sequenzen 93
Bins 94
Projekte 94
Attic-Ordner 95
Das Dateisystem von Avid Xpress DV 95
Arbeitsablauf in einem Projekt 96
Starten eines Projekts 97
Vorbereiten der Bearbeitung 98
Bearbeiten einer Sequenz 99
Ausgabe 100

Kapitel 4 **Arbeiten mit Avid Xpress DV** 101

Tutorial 101
Hilfe 102
Einrichten des Browsers 103
Hilfe zu Fenstern und Dialogfeldern 103

Hilfe zu Bildschirmobjekten 104
Anzeigen des Hilfefensters (nur Windows) 104
Anzeigen des Hilfefensters über die Taskleiste (nur Windows) 105
Verändern der Größe der Anwendung (nur Windows) 105
Wiederherstellen der Hilfe mit Alt+Tab (nur Windows) 106
Suchen von Informationen in der Hilfe 106
Inhaltsverzeichnis 106
Index 107
Suchfunktion 107
Glossar 108
Drucken von Hilfethemen 108
Online-Dokumentation 109
Tipps und weitere Informationen 110

Kapitel 5 **Starten eines Projekts** 111

Starten von Avid Xpress DV (Windows) 112
Starten von Avid Xpress DV (Macintosh) 114
Wechseln von Benutzern 116
Benutzerprofile 116
Erstellen eines Benutzerprofils 117
Ändern von Benutzerprofilen 118
Auswählen eines Projekts 118
Anzeigen von Clips 119
Standardansicht 120
Textansicht 121
Bildansicht 122
Skriptansicht 123
Schließen des Projekts und Beenden der Anwendung 125

Kapitel 6 **Abspielen und Markieren von Clips** 127

Projektfenster 128
Bin-Anzeige 128
Settings-Anzeige 128
Info-Anzeige 131

Öffnen von Clips im Player-Popup-Monitor 131
Toolsets 132
Öffnen von Toolsets 133
Source/Record-Toolset 134
Anzeigen von Tracking-Informationen 135
Wiedergabesteuerung 136
Positionsleiste und -zeiger 136
Steuern der Wiedergabe mit Hilfe der Schaltflächen zur Wiedergabesteuerung 137
Steuern der Wiedergabe mit Hilfe der Tasten zur Wiedergabesteuerung 138
Öffnen und Verwenden der Tool-Palette 139
Öffnen und Abtrennen der Tool-Palette 139
Anzeigen von Schaltflächennamen 140
Command-Palette 141
Setzen von Schnittmarken 142
Markieren von Clips mit Hilfe der Schaltflächen Mark IN und Mark OUT 143
Markieren von Clips mit Hilfe der Tasten Mark IN und Mark OUT . 145
Timecode als Referenz 146
Suchen nach Bildern mit Hilfe des Timecodes 147
Wiedergabe von der IN- bis zur OUT-Marke 148
Verschieben von OUT-Marken 148
Frame Offset 148
Erstellen von Subclips 149

Kapitel 7 **Erstellen einer Sequenz** 151

Erstellen einer Sequenz 151
Benennen der Sequenz 152
Taste Splice-in 153
Navigieren in der Timeline 154
Einfügen eines Clips in die Mitte einer Sequenz 155
Rückgängigmachen eines Schnitts 155
Die I/O (IN-Marke/ OUT-Marke) Tracking-Anzeige 156
Hinzufügen von Audio 157

Suchen eines bestimmten Audiobilds mit der Funktion Digital Audio Scrub . . . 157
Einfügen eines Audioclips (Splicing) . . . 158
Überprüfen der Sequenz . . . 158

Kapitel 8 **Präzisieren von Schnitten** . . . 159

Überschreiben von Clips in einer Sequenz . . . 160
Storyboard-Editing . . . 161
Neuanordnen von Clips . . . 164
Überschreiben mit Dreipunktschnitt . . . 164
Ändern der Reihenfolge von Clips in einer Sequenz . . . 165
Entfernen von Material aus einer Sequenz . . . 166
Entfernen von Material und Schließen der entstandenen Lücke . . . 166
Entfernen von Material und Erhalten der entstandenen Lücke . . . 166

Kapitel 9 **Trimmen** . . . 169

Beidseitiges Trimmen . . . 169
Beidseitiges Trimmen des vorangehenden Clips . . . 172
Trimmen des Clips Windshield . . . 172
Einseitiges Trimmen . . . 173

Kapitel 10 **Hinzufügen von Effekten** . . . 175

Hinzufügen eines Überblendungseffekts (Fade-In) . . . 175
Überblenden zwischen Clips . . . 177
Erstellen eines Picture-in-Picture-Effekts (Bild-im-Bild) . . . 177
Neuplatzieren des Bildes . . . 179
Anpassen der Softness . . . 180
Beschneiden des Bildes . . . 180
Hinzufügen von Keyframes . . . 181
Rendern des Effekts . . . 182
Erzeugen eines Freeze Frame-Effekts (eines Standbilds) . . . 183
Vorführen der Sequenz . . . 183

Kapitel 11 **Erstellen von Titeln** 185
Erstellen eines neuen Titels 185
Textformatierungs-Tools. 186
Neuplatzieren von Text 188
Ändern der Farbe des Titeltexts. 188
Hinzufügen eines Schattens 188
Ändern der Farbe eines Schattens 189
Weichzeichnen eines Schattens 189
Speichern eines Titels 190
Schneiden des Titels in eine Sequenz 191

Kapitel 12 **Ausgabe** 193
Erstellen von Dateien für eine DVD 193
Erstellen von Dateien für eine DVD (Windows) 194
Erstellen von Dateien für DVD Studio Pro (Macintosh) 196
Erstellen einer DVD mit Hilfe eines AppleScript (Macintosh). 198
Vorbereiten der Sequenz 199
Exportieren eines QuickTime-Films 200
QuickTime DV-Codec 200
Exportieren der Sequenz 201
Ausgeben einer digitalen Ausspielung auf Band 205
Informationen zu direkter Bandmaschinensteuerung und Fernsteuerung 206
Ändern des Timecodes der Sequenz. 206
Konfigurieren von Kamera oder Videorecorder 207
Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung 211
Nächste Schritte 213

Kapitel 13 **Erstellen von Backups und Löschen von Projekten** 215
Erstellen von Backups der Projektinformationen 216
Erstellen von Backups der Mediendateien 217
Löschen von Projektordnern und Mediendateien 217
Löschen eines Projektordners 217
Löschen von Mediendateien. 218
Nächste Schritte 221

Glossar 223

Index 285

Abbildungen

Abbildung 1 Kopierschutzstecker 30
Abbildung 2 Fenster Computer Management. 35
Abbildung 3 Partitionieren im Fenster Computer Management 37
Abbildung 4 Formatieren der Partition 38
Abbildung 5 Dialogfeld Disk Utility 40
Abbildung 6 1394-Anschlüsse 69
Abbildung 7 Anschließen eines 1394-Kabels 70
Abbildung 8 4-Pin zu 6-Pin-Verbindung 71
Abbildung 9 Anschließen eines Computers ohne Videomonitor 72
Abbildung 10 Anzeigen von Timeline-Informationen 73
Abbildung 11 Überblick über den Videomonitor 74
Abbildung 12 Anschließen eines Computers an einen Videomonitor. . . 76
Abbildung 13 Avid Xpress DV-System mit Videomonitor 77
Abbildung 14 Verkabelung zur Steuerung eines analogen Videorecorders (Windows) 80
Abbildung 15 Verkabelung zur Steuerung eines analogen Videorecorders (Macintosh) 81
Abbildung 16 Verbinden eines MAZ-Simulators. 82
Abbildung 17 Hardware-Assistent 84
Abbildung 18 Dialogfeld Found New Hardware Wizard 84
Abbildung 19 Dialogfeld Files Needed 86
Abbildung 20 Registerkarten der Command-Palette 142

Tabellen

Tabelle 1 Checkliste zum Einrichten Ihres Systems 27
Tabelle 2 Bildschirmauflösungen. 41
Tabelle 3 Komponenten für eine benutzerdefinierte Installation (Windows) 46
Tabelle 4 Komponenten für eine benutzerdefinierte Installation (Macintosh) 58
Tabelle 5 Optionen im Dialogfeld Send To DVD 197

Informationen zu diesem Handbuch

Willkommen bei Avid Xpress® DV! Dieses Handbuch gibt Ihnen eine Einführung in das Arbeiten mit dem Avid Xpress DV-System. Es enthält Anleitungen zum Einrichten des Systems und ein Tutorial, in dem Schritt für Schritt das Erstellen einer kurzen Videosequenz erläutert wird.

Die Dokumentation beschreibt die Funktionen und die Hardware aller Avid-Modelle, das heißt, sie enthält auch Beschreibungen von Funktionen und Hardware, die Sie auf Ihrem System möglicherweise nicht installiert haben.

An wen richtet sich das Handbuch?

Dieses Handbuch ist für Benutzer geschrieben, die mit dem Betriebssystem (Windows® oder Macintosh®) vertraut sind. Sie benötigen keine Vorkenntnisse in der Videobearbeitung. Wenn Sie bereits Erfahrung mit der digitalen und nichtlinearen Bearbeitung von Videos haben, lernen Sie hier die Grundfunktionen von Avid Xpress DV kennen und können das Tutorial durcharbeiten.

Zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch beschreibt die grundlegenden Funktionen von Avid Xpress DV. Weitere Informationen zum Einsatz von Avid Xpress DV finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch*, in der Hilfe und den anderen unter „Weitere Informationsquellen“ auf Seite 21 aufgeführten Handbüchern.

Dieses Handbuch ist wie folgt aufgebaut:

- Kapitel 1 beschreibt das Einrichten des Avid Xpress DV-Systems und das Vorbereiten der Laufwerke auf Systemen mit Windows XP und Mac® OS X.
- Kapitel 2 beschreibt das Installieren der Software und des Tutorial-Materials.
- Kapitel 3 beschreibt die Grundbegriffe der Videobearbeitung und stellt einen typischen Arbeitsablauf vor.
- Kapitel 4 beschreibt die Verwendung des Avid Xpress DV-Tutorials, des Hilfesystems und der Dokumentation.
- In den restlichen Kapiteln werden schrittweise die wichtigsten Aufgaben beim Bearbeiten und Ausgeben einer digitalen Videosequenz beschrieben.
- Am Ende dieses Handbuchs finden Sie ein umfangreiches Glossar, in dem Fachbegriffe und Definitionen aufgeführt sind.
- Schließlich hilft Ihnen ein ausführliches Sachregister bei der Suche nach bestimmten Themen.

Symbole und Konventionen

Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich diese Dokumentation auf die Betriebssysteme Windows XP und Mac OS X. In Fällen, in denen sich der Text nur auf eines dieser beiden Betriebssysteme bezieht, wird dies wie folgt gekennzeichnet:

- „(Windows)“ oder „(nur Windows)“ bedeutet, dass sich die Informationen nur auf das Betriebssystem Windows XP beziehen.
- „(Macintosh)“ oder „(nur Macintosh)“ bedeutet, dass sich die Informationen nur auf das Betriebssystem Mac OS X beziehen.

Die meisten hier enthaltenen Screenshots wurden auf einem Windows XP-System erstellt, doch gelten die Informationen sowohl für Windows XP- als auch für Mac OS X-Systeme. Wenn es Unterschiede gibt, werden beide Varianten (die Windows XP- und die Mac OS X-Version) gezeigt.

In der Avid Xpress DV-Dokumentation werden die folgenden Symbole und Konventionen verwendet:

1. Nummerierte Listen, wenn die Reihenfolge der Schritte von Bedeutung ist:

    a. Alphabetische Listen, wenn in einer untergeordneten Aufzählung die Reihenfolge wichtig ist.

- Listenpunkte, wenn der Reihenfolge einer Aufzählung keine Bedeutung zukommt.

    - Spiegelstriche, wenn in einer untergeordneten Aufzählung die Reihenfolge unwichtig ist.

▶ Ein Pfeil zeigt an, dass der Vorgang aus einem einzigen Schritt besteht. Bei Listen, die mehrere mit Pfeilen versehene Einträge enthalten, ist jeweils nur eine Alternative zu wählen.

Das Symbol ⌘ bezeichnet die Befehlstaste auf einem Apple-Computer („Apfeltaste“). Halten Sie die Apfeltaste gedrückt, und drücken Sie eine weitere Taste, um die entsprechende Funktion auszuführen.

Die Schriftart **`Courier Bold`** kennzeichnet Text, der vom Benutzer einzugeben ist.

Lesen Sie die Hinweise am Rand!

Die Randbemerkungen sind Tipps zur schnelleren und effizienteren Ausführung von Aufgaben.

Hinweise enthalten zusätzliche Informationen, Hinweise, Empfehlungen und nützliche Ratschläge.

Ein Warnsymbol macht darauf aufmerksam, dass ein bestimmter Vorgang den Computer beschädigen oder zu Datenverlusten führen könnte.

Ein Gefahrensymbol macht auf einen Vorgang aufmerksam, der zu Verletzungen führen könnte. Befolgen Sie beim Umgang mit elektrischen Geräten unbedingt die Anweisungen in diesem Handbuch bzw. an den Geräten selbst.

Wenn Sie Hilfe brauchen

Falls Sie bei der Arbeit mit Avid Xpress DV auf Schwierigkeiten stoßen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Führen Sie den Vorgang ein zweites Mal aus, wobei Sie sich genau an die entsprechende Anleitung in diesem Handbuch halten. Prüfen Sie dabei jeden Schritt des Arbeitsablaufs.
2. Schlagen Sie in den Release Notes zur Avid-Anwendung nach. Diese enthalten aktuelle Informationen, die zum Zeitpunkt der Drucklegung der Handbücher möglicherweise noch nicht verfügbar waren.
3. Bei Problemen im Zusammenhang mit der Wartung oder der Hardware lesen Sie die Dokumentation zur Avid-Anwendung bzw. zum Gerät.
4. Besuchen Sie das Knowledge Center unter www.avid.com/support. Der Online-Service ist rund um die Uhr verfügbar. Im Knowledge Center können Sie Fragen stellen, Fehlermeldungen einsehen, auf Tipps zur Fehlerbehebung zugreifen, Updates herunterladen und die Diskussionen in den Online-Foren lesen bzw. daran teilnehmen.
5. Der Technische Support ist in den USA unter der Rufnummer 800-800-AVID (800-800-2843) zu erreichen.

   In den USA: Rundfunksender und Rufzeichenstationen: 800-NEWSDNG (800-639-7364).

Weitere Informationsquellen

Nachdem Sie sich in diesem Handbuch mit den Grundlagen von Avid Xpress DV vertraut gemacht haben, finden Sie ausführliche Informationen zu allen Funktionen in:

- *Avid Xpress DV Version 3.5 - Release Notes für Mac OS X*

  Die Release Notes enthalten wichtige Informationen zur Installation und Benutzung von Avid Xpress DV auf einem Mac OS X-System.

- *Avid Xpress DV Version 3.5 - Release Notes für Windows XP*

  Die Release Notes enthalten wichtige Informationen zur Installation und Benutzung von Avid Xpress DV auf einem Windows XP-System.

- *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch*

  Dieses Handbuch enthält umfassende Informationen zu allen Bearbeitungsaufgaben (z.B. Aufzeichnen, Sichten und Markieren von Filmmaterial, Schneiden, Trimmen, Importieren, Exportieren und Erstellen der endgültigen Version).

- *Avid Xpress DV Effekte*

  In diesem Handbuch werden Techniken zur Verwendung der folgenden Elemente beschrieben: digitale Videoeffekte, Titel, Effektfilter von Drittanbietern, Mattes, Keys, Farbeffekte und Optionen für Effekte mit mehreren Ebenen.

- *Avid Handbuch zur Farbkorrektur*

  Dieses Handbuch gibt Ihnen eine Einführung in das Arbeiten mit dem Avid-Farbkorrektur-Tool, mit dem Sie folgende Arbeitsschritte ausführen können:

  - Anpassen von Farbattributen wie Farbton, Sättigung, Gain und Gamma
  - Bestimmen der Beziehung zwischen Eingangs- und Ausgangsfarbe
  - Setzen von Begrenzungen für Farbpegel
  - Anzeigen von Waveform- und Vectorscope-Informationen

  Die *Avid Xpress DV Online Publications*-CD enthält eine farbige Version dieses Handbuchs.

- Avid Xpress DV Hilfe

  Zu der Hilfe gehören Online-Informationen zu allen Produktfunktionen. Sie enthält alle Informationen des *Avid Xpress DV Benutzerhandbuchs*, des Handbuchs *Avid Xpress DV Effekte* und des *Avid Handbuchs zur Farbkorrektur*. Druckversionen dieser Handbücher werden mit dem System ausgeliefert.

- *Avid Xpress DV Schnellreferenz für Mac OS X*

  Hier finden Sie nützliche Tastenkombinationen für Macintosh-Computer.

- *Avid Xpress DV Schnellreferenz für Windows XP*

  Hier finden Sie nützliche Tastenkombinationen für Windows-Computer.

- *Ergänzung zum Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* (liegt nur im PDF-Format vor)

  Dieses Dokument enthält Informationen zu AudioSuite-Plug-Ins, Dateiformat-Spezifikationen und zu Spezifikationen für Avid Log Exchange.

- *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM

  Hier finden Sie die elektronischen Versionen dieses Handbuchs, des Glossars und der anderen in diesem Abschnitt erwähnten Handbücher. Diese Dokumente können mit Adobe® Acrobat® Reader® angezeigt werden, den Sie bei Bedarf von der CD-ROM installieren können. Auf dieser CD finden Sie außerdem die *Avid Xpress DV Tour*, die Avid Xpress DV Hilfe, das *Avid EDL Manager Benutzerhandbuch*, das *Avid FilmScribe Benutzerhandbuch* (Zusatzmodul), den *Avid IllusionFX Guide* (Zusatzmodul) und die *Ergänzung zum Avid Xpress DV Benutzerhandbuch*.

Anregungen zur Dokumentation

Avid Technology bemüht sich laufend um die Verbesserung der Dokumentation. Ihre Kommentare und Anregungen zu diesem Handbuch, der Hilfe, der Online Publications-CD-ROM und anderen von Avid gelieferten Dokumenten sind jederzeit willkommen.

Schicken Sie uns diese per E-Mail an die folgende Adresse:

TechPubs@avid.com

Bitte vermerken Sie den Titel des Handbuchs, die Teilenummer, die Revision und den Abschnitt, auf den sich Ihre Bemerkung bezieht.

Bestellen der Dokumentation

Benutzer in den USA können zusätzliche Exemplare dieser Dokumentation bei Avid Sales unter 800-949-AVID (800-949-2843) bestellen.
Unsere Kunden außerhalb der USA wenden sich bitte an ihre Avid-Vertretung.

Avid-Schulungsprogramm

Informationen zu Kursen/Schulungen, Schulungszentren, Zertifikaten, Unterrichtsmaterial und Büchern finden Sie unter www.avid.com/training oder bei Avid Sales unter der Rufnummer 800-949-AVID (800-949-2843).

Kapitel 1

Einrichten Ihres Avid Xpress DV-Systems

Dieses Kapitel beschreibt in den folgenden Abschnitten die Einrichtung Ihres Avid Xpress DV-Systems:

- Übersicht
- Checkliste zum Einrichten Ihres Systems
- Einschalten der Geräte
- Installieren getrennt erworbener Karten
- Anschließen des Kopierschutzsteckers
- Vorbereiten der Laufwerke (Windows)
- Vorbereiten der Laufwerke (Macintosh)
- Einstellen der Bildschirmauflösung (nur Windows)

FireWire® ist ein von Apple Computer, Inc. entwickelter Standard für Peripheriegeräte zur Übertragung von Daten. Dieser Standard hat sich zum industrieüblichen Standard IEEE® 1394 entwickelt. Sony Corporation setzt den IEEE 1394-Standard unter der Bezeichnung i.LINK® ein. Dieser Übertragungsstandard wird in diesem Dokument als IEEE 1394 (1394) bezeichnet.

Übersicht

Herzlichen Glückwunsch zur Anschaffung von Avid Xpress DV! Sie wollen Ihr System nun einrichten. Zu Ihrem Avid Xpress DV-System gehören möglicherweise folgende Hardware-Komponenten:

- ein unterstützter Desktop- oder Laptop-Computer mit Windows XP und einer unterstützten 1394-Capture-Karte (1394-Karte) mit OHCI-Kompatibilität und dem Texas Instruments (TI™)-Chip
- ein unterstütztes Macintosh-System mit Mac OS X

Unterstützte Geräte

Welche Desktop-Systeme, Laptop-Systeme, Macintosh-Systeme, 1394-Karten und SCSI-Karten unterstützt werden, können Sie auf der Avid®-Website nachlesen.

1. Besuchen Sie dazu www.avid.com, und klicken Sie auf Products.
2. Wählen Sie aus der eingeblendeten Produktliste Avid Xpress DV aus, und klicken Sie auf Specifications.

Sie werden deshalb auf diese Website verwiesen, weil die Liste unterstützter Hardware sich häufiger ändert, als die vorliegende Dokumentation herausgegeben wird, und Sie womöglich ein Gerät erworben haben, das neu auf dem Markt ist.

Erwerben der Geräte

Sie haben zwei Möglichkeiten, ein System zu erwerben:

- Sie kaufen ein System über einen Avid-Fachhändler. Hardware und Software sind bereits installiert.
- Sie kaufen das System von einem anderen Hersteller und erwerben von Avid lediglich ein „Software Only“-Paket, das Software, Dokumentation und Kopierschutzstecker (Dongle) enthält. In diesem Fall müssen Sie die Hardware und Software selbstständig anhand der Dokumentation von Avid und Ihrem Systemhersteller installieren.

Checkliste zum Einrichten Ihres Systems

In der Checkliste in Tabelle 1 werden alle Aufgaben aufgeführt, die Sie ausführen müssen, bevor das Avid Xpress DV-System verwendet werden kann.

Tabelle 1 Checkliste zum Einrichten Ihres Systems

Aufgabe	Siehe
Einrichten der Computer-Hardware: Computer, Monitor, Maus, Tastatur und Lautsprecher	Anleitung, die dem Computer beiliegt
Einschalten der Geräte	„Einschalten der Geräte“ auf Seite 28
Installieren getrennt erworbener Karten (1394 und PCI SCSI)	„Installieren getrennt erworbener Karten“ auf Seite 29
Anschließen des Kopierschutzsteckers	„Anschließen des Kopierschutzsteckers“ auf Seite 30
Vorbereiten der Laufwerke	„Vorbereiten der Laufwerke (Windows)“ auf Seite 31 und „Vorbereiten der Laufwerke (Macintosh)“ auf Seite 40
Installieren der Avid Xpress DV-Software	„Installieren der Avid Xpress DV-Software (Windows)“ auf Seite 44
Erstellen einer Notfalldiskette	„Erstellen einer Notfalldiskette (nur Windows)“ auf Seite 67
Installieren der Tutorial-Dateien zu Avid Xpress DV (optional)	„Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Windows)“ auf Seite 55 und „Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Macintosh)“ auf Seite 66
Anschließen von Kamera, digitalem Videorecorder oder Transcoder (bei Bedarf auch nach der Software-Installation möglich)	„Anschließen eines Computers ohne Videomonitor“ auf Seite 71

Einschalten der Geräte

Nachdem Sie Monitor, Maus, Tastatur und Lautsprecher (falls vorhanden) wie in der vom Hersteller bereitgestellten Dokumentation angeschlossen haben, müssen Sie die verschiedenen Komponenten einschalten. Damit stellen Sie sicher, dass das System einwandfrei funktioniert, *bevor* Sie neue Hardware oder Avid-Software installieren. Wenn Ihr System also vor der Hardware-Installation funktioniert, *im Anschluss daran* aber nicht mehr, wissen Sie ungefähr, wo das Problem liegt.

Sollte ein Teil des Systems sich nicht einschalten lassen, überprüfen Sie, ob das Stromkabel ordnungsgemäß an das Netz angeschlossen ist. Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung zum Setup Ihrer Computer-Hardware.

So überprüfen Sie das System, bevor Sie die Hardware installieren:

1. Schalten Sie alle Peripheriegeräte (Monitor, Lautsprecher usw.) ein.

Falls externe Laufwerke an das System angeschlossen sind, sollten Sie diese ebenfalls einschalten.

2. Schalten Sie den Computer ein.

Wenn dieser Computer zum ersten Mal eingeschaltet wird, müssen Sie wahrscheinlich Fragen zur Lizenz und zur Einrichtung des Betriebssystems beantworten.

Informationen zu den Funktionen Ihres Betriebssystems, z.B. Desktop/Schreibtisch und Symbolen, finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem Betriebssystem.

3. Wenn Sie den Anmeldedialog sehen, müssen Sie kein Kennwort eingeben, sondern nur die Eingabetaste (Windows) oder die Return-Taste (Macintosh) drücken. Der Desktop (Windows) oder der Schreibtisch (Macintosh) erscheint.
4. Führen Sie einige Computer-Standardfunktionen durch (Überprüfen der Laufwerke, Starten eines Programms usw.), um festzustellen, ob das System einwandfrei funktioniert.
5. Fahren Sie das System herunter.

Installieren getrennt erworbener Karten

In den folgenden Abschnitten wird erklärt, wo Sie die Installationsanweisungen finden, wenn Sie unterstützte Versionen einer separaten 1394-Karte und einer separaten PCI SCSI-Karte gekauft haben.

Das Betriebssystem verwendet seine Plug&Play-Funktion, um die Software für die Karten zu installieren, sobald Sie das System nach dem Einstecken der Karten das erste Mal einschalten. Wenn die Software nicht auf der Festplatte verfügbar ist und sich daher nicht automatisch installiert, wird ein Software-Installationsprogramm aufgerufen. Installieren Sie die Software für die Karten nach den Anweisungen dieses Programms von der CD-ROM oder Diskette, die zur jeweiligen Karte gehört.

Installieren der 1394 Capture-Karte

Wenn Sie die 1394-Karte einzeln gekauft und Ihr System bereits wie unter „Einschalten der Geräte“ auf Seite 28 beschrieben überprüft haben, schalten Sie das System aus und stecken Sie die unterstützte 1394 Capture-Karte (1394-Karte) ein. Bei der 1394-Karte kann es sich entweder um eine PCI-Version oder um eine PCMCIA-Version handeln, die OHCI-kompatibel ist und den Texas Instruments (TI)-Chip nutzt.

Wenn Sie ein unterstütztes Macintosh-System erworben haben, müssen Sie keine getrennt erworbene 1394-Karte installieren. Ihr Macintosh-System verfügt auf der Vorder- oder Rückseite des Systems über integrierte 1394-Schnittstellen.

Sie müssen möglicherweise keine 1394-Karte installieren, wenn Avid ein Desktop- oder Laptop-System unterstützt, das über eine integrierte 1394-Schnittstelle verfügt.

Beim Einstecken der 1394-Karte sollten Sie sich an die Anweisungen halten, die Ihrem Computer beiliegen. Derzeit gibt es auf Desktop-Computern noch keine spezifische PCI-Steckplatzzuweisung für 1394-Karten.

Wenn Sie eine von Avid unterstützte 1394-Karte gekauft haben, wird zusammen mit der Avid Xpress DV-Software ein neuer Treiber für die Karte installiert.

Installieren der PCI SCSI-Karte

Wenn Sie eine von Avid unterstützte PCI-Version einer SCSI-Karte erworben und Ihr System bereits überprüft haben (siehe „Einschalten der Geräte“ auf Seite 28), schalten Sie es aus und stecken Sie die PCI SCSI-Karte ein. Derzeit ist die einzige von Avid unterstützte PCI SCSI-Karte die Adaptec™ 29160-Karte. In Zukunft werden wahrscheinlich noch weitere Karten unterstützt werden.

Beim Einstecken der PCI SCSI-Karte sollten Sie sich an die Anweisungen halten, die Ihrem Computer beiliegen. Derzeit gibt es auf Desktop-Computern noch keine spezifische PCI-Steckplatzzuweisung für die PCI SCSI-Karte. Weitere Informationen zum Vorbereiten von Laufwerken unter Windows finden Sie unter „Vorbereiten der Laufwerke (Windows)“ auf Seite 31.

Anschließen des Kopierschutzsteckers

Der Kopierschutzstecker, der sog. *Dongle*, ist nötig, damit die Avid Xpress DV-Software auf Ihrem Computer laufen kann. Sie *müssen* den Kopierschutzstecker auf jeden Fall an eine USB-Schnittstelle des Computers anschließen. Der Computer erkennt den Dongle beim Hochfahren. Wenn Sie den Kopierschutzstecker *nach* dem Hochfahren des Computers anschließen, müssen Sie diesen neu starten. Abbildung 1 zeigt den Kopierschutzstecker.

Ein Kopierschutzstecker für ein Windows-System kann nicht auf einem Macintosh-System verwendet werden und umgekehrt.

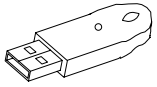


Abbildung 1 Kopierschutzstecker

Verlieren Sie den Kopierschutzstecker auf keinen Fall! Die Avid Xpress DV-Software kann ohne ihn nicht ausgeführt werden. Sollte der Kopierschutzstecker verloren gehen, müssen Sie zum Preis der gesamten Avid Xpress DV-Software einen neuen kaufen.

Vorbereiten der Laufwerke (Windows)

Im Betriebssystem Windows sind zwei Typen von Festplattenlaufwerken definiert:

- **Basic**: Jede Festplatte kann partitioniert werden. Diese Art von Laufwerk wird von Avid unterstützt.
- **Dynamic**: Die Festplatten können zu logischen Laufwerken zusammengefasst werden. Nur bei Dynamic-Laufwerken können Sie Datenträger vorkodieren oder mit RAID Level 0 oder 1 verwenden. Avid unterstützt die Nutzung von Dynamic-Festplatten *nicht*.

Um Avid Xpress DV-Software auf Ihrem System verwenden zu können, müssen Sie die Laufwerke korrekt partitionieren und formatieren. Das *Partitionieren* ermöglicht es, eine Festplatte bei Bedarf in kleinere Einheiten aufzuteilen. Beim *Formatieren* erstellen Sie auf jeder Partition ein Dateisystem.

Ihr Computer enthält ein Festplattenlaufwerk, das zumindest teilweise bereits partitioniert und formatiert ist (siehe „Überprüfen der internen Laufwerke (nur Windows)“ auf Seite 34). Diese Partition enthält das Betriebssystem. Aus diesem Grund startet das Betriebssystem automatisch beim Einschalten des Computers.

Der restliche Teil der ersten Festplatte sowie die zweite Festplatte sind möglicherweise auch schon partitioniert oder noch nicht zugewiesen.

Dieser Abschnitt behandelt folgende Themen:

- Übersicht über das Partitionieren von Basic-Laufwerken (nur Windows)
- Unterstützte Dateisysteme (nur Windows)
- Überprüfen der internen Laufwerke (nur Windows)

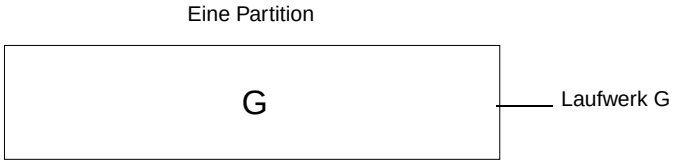
- Erstellen primärer Partitionen und Formatieren (nur Windows)
- Überprüfen von Laufwerken (nur Windows)

Übersicht über das Partitionieren von Basic-Laufwerken (nur Windows)

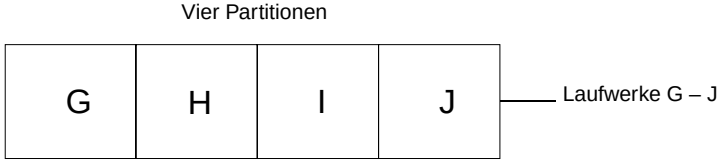
Das Betriebssystem bietet die Möglichkeit, auf einem einzigen physikalischen Laufwerk mehrere Partitionen zu erstellen. Dadurch lassen sich Projekte und Dateien leichter verwalten. Die folgenden beiden Möglichkeiten der Laufwerkspartitionierung werden von Avid unterstützt.

Die hier verwendeten Buchstaben G bis J dienen lediglich als Beispiele.

- Sie können Ihr Laufwerk als eine einzige primäre Partition nutzen, die mit einem Laufwerksbuchstaben (z.B. „G:“) bezeichnet wird.



- Pro Festplatte sind bis zu vier primäre Partitionen möglich. Jeder Partition wird ein Laufwerksbuchstabe zugewiesen. Sie kann nicht weiter aufgeteilt werden.



Nähere Informationen zum Partitionieren Ihrer Laufwerke finden Sie unter „Erstellen primärer Partitionen und Formatieren (nur Windows)“ auf Seite 36.

Im Fenster Computer Management zeigt ein Textrahmen Partitionen als „Datenträger (Volume) mit dem Layout einer Partition“ an (siehe „Überprüfen der internen Laufwerke (nur Windows)“ auf Seite 34).

Informationen zur Laufwerknutzung in Windows erhalten Sie im Fenster Computer Management durch Klicken auf das Hilfesymbol in der Symbolleiste.

Unterstützte Dateisysteme (nur Windows)

Ihr Betriebssystem unterstützt drei Arten von Dateisystemen:

- Zwei Typen der Dateizuordnungstabelle (FAT), nämlich FAT 16 und FAT 32. FAT wird vorwiegend genutzt, wenn Abwärtskompatibilität auf Betriebssysteme wie MS-DOS® oder andere Windows-Versionen erforderlich ist. Das neuere FAT 32-Dateisystem ist nicht mehr auf eine Partitionsgröße von 2 GB beschränkt. Das FAT 32-Dateisystem wird von Avid unterstützt.
- New Technology File System (NTFS). NTFS bietet dem Benutzer Sicherheit, Komprimierung und andere Funktionen der Dateiwiederherstellung. Laufwerke, die mit NTFS arbeiten, unterstützen Partitionen jeder Größe. Das NTFS-Dateisystem wird von Avid unterstützt.

Beim Partitionieren von Laufwerken richten Sie sich nach folgenden Empfehlungen:

- Wählen Sie im Popup-Menü die Option NTFS aus, wenn Sie Ihre Festplattenlaufwerke für Desktop-Computer partitionieren.
- Wählen Sie im Popup-Menü die Option FAT 32 aus, wenn Sie Ihre Festplattenlaufwerke für Laptop-Computer partitionieren.

Auf einer der internen Festplatten (üblicherweise als Laufwerk C bezeichnet) liegt eine Partition, die das Betriebssystem beherbergt. Dieses Laufwerk trägt möglicherweise die Bezeichnung System oder Boot. Sie sollten diese Partition nur neu formatieren, wenn Sie das Systemlaufwerk neu aufbauen müssen.

Überprüfen der internen Laufwerke (nur Windows)

In Ihrem Desktop- oder Laptop-Computer befinden sich möglicherweise ein oder zwei interne Laufwerke. Je nachdem, auf welchem Weg Sie Ihren Desktop-Computer erworben haben, sind die internen Laufwerke möglicherweise unterschiedlich formatiert (Laptops nutzen üblicherweise lediglich FAT 32-Dateisysteme). In diesem Abschnitt dient ein Desktop-Computer als Beispiel.

- Auf dem ersten Laufwerk befindet sich möglicherweise eine 2-GB-Partition, die mit einem FAT 32-oder einem NTFS-Dateisystem formatiert wurde. Diese Partition ist Ihr *System*- oder *Start*laufwerk, das werkseitig üblicherweise die Bezeichnung C trägt. Der verbleibende Teil dieses Laufwerks muss möglicherweise vor der Installation der Avid Xpress DV-Software partitioniert und formatiert werden.
- Das erste Laufwerk könnte eine einzige große NTFS-Partition haben. Diese Partition wäre das *System*- oder *Start*laufwerk und wird normalerweise schon vom Hersteller als Laufwerk C eingestellt.
- Das zweite Laufwerk ist als Medienlaufwerk gedacht. Es kann bereits partitioniert und formatiert sein, oder Sie müssen auch dieses Laufwerk noch partitionieren und formatieren.

So überprüfen Sie die internen Laufwerke:

1. Starten Sie Ihr System, und melden Sie sich mit Administratorrechten an.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Start, dann auf Settings und schließlich auf Control Panel. Das Fenster Control Panel wird aufgerufen.
3. Doppelklicken Sie auf Administrative Tools.
4. Doppelklicken Sie auf Computer Management. Das Fenster Computer Management wird geöffnet.
5. Doppelklicken Sie auf den Ordner Disk Management (siehe Abbildung 2). Bei Bedarf können Sie das Fenster, das nun aufgerufen wird, mit der Schaltfläche Maximize in der rechten oberen Ecke vergrößern.

Abbildung 2 zeigt ein Beispiel des Fensters Computer Management bei geöffnetem Ordner Disk Management.

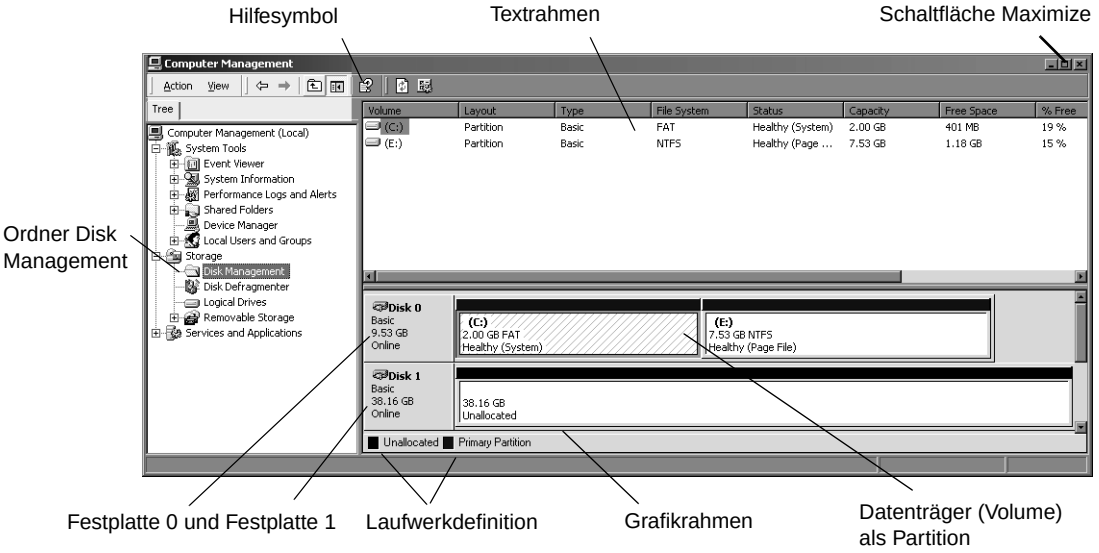


Abbildung 2 Fenster Computer Management

6. Sehen Sie sich die Festplatten 0 und 1 im Grafikrahmen an.

Die Informationen, die der Grafikrahmen enthält, sind auch aus dem Textrahmen ersichtlich.

- Ihre Festplatte 0 sieht wahrscheinlich ähnlich aus wie die in Abbildung 2. Der Textrahmen definiert jeden Abschnitt der Festplatte 0 als Datenträger (Volume) mit einem dazugehörigen Buchstaben, der als Partition bezeichnet wird. Im Grafikrahmen wird für Partition C auf Festplatte 0 ein blauer Streifen angezeigt, wodurch die Partition als primäre Partition und als 2-GB-FAT-Dateisystem ausgewiesen wird. Außerdem werden der Status der Partition (Healthy) und ihre Funktion als Startlaufwerk (System) angezeigt.

Sie sollten die Partition, die das Betriebssystem enthält („System“ oder „Boot“), nicht partitionieren oder formatieren. In der werkseitig eingestellten Konfiguration wird diese Partition wahrscheinlich als Laufwerk C zugewiesen, wie in Abbildung 2 der Fall.

Der übrige Teil Ihres Laufwerks 0 ist wahrscheinlich nicht partitioniert. Sie sollten alle unzugeordneten Laufwerke bzw. Laufwerkabschnitte partitionieren.

Der Rest von Laufwerk 0 (wie in Abbildung 2 dargestellt) enthält:

- eine primäre Partition mit der Bezeichnung E
- ein NTFS-Dateisystem
- eine Healthy-Partition mit einer Auslagerungsdatei (Page File) auf der Partition

- Ihre Festplatte 1 sieht u.U. ähnlich aus wie die in Abbildung 2. Die Abbildung zeigt Festplatte 1 mit einem schwarzen Streifen, der sie als unzugeordnete Partition ohne Dateisystem ausweist. Da die Festplatte nicht zugeordnet (nicht partitioniert) wurde, wird kein Status vermerkt.

  Alle nicht zugewiesenen Abschnitte sollten partitioniert und formatiert werden.

Erstellen primärer Partitionen und Formatieren (nur Windows)

Wenn Sie partitionieren, formatieren oder einen anderen Vorgang am Laufwerk durchführen möchten, klicken Sie auf das Laufwerk (eine Partition oder unzugeordnetes Laufwerk). Wenn Sie auf das Laufwerk klicken, wird der weiße Abschnitt des Laufwerks schraffiert (wie die Partition C in Abbildung 2), um anzuzeigen, dass der Abschnitt ausgewählt wurde.

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie Festplatte 1 partitionieren und formatieren können. Mit Hilfe derselben Vorgehensweise können Sie nicht zugewiesene Laufwerkabschnitte partitionieren und formatieren.

So erstellen Sie eine primäre Partition und formatieren Festplatte1:

1. Starten Sie Ihr System, und melden Sie sich mit Administratorrechten an.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Start, dann auf Settings und schließlich auf Control Panel. Das Fenster Control Panel wird aufgerufen.
3. Doppelklicken Sie auf Administrative Tools.
4. Doppelklicken Sie auf Computer Management. Das Fenster Computer Management wird geöffnet (siehe Abbildung 3).

5. Doppelklicken Sie auf den Ordner Disk Management.

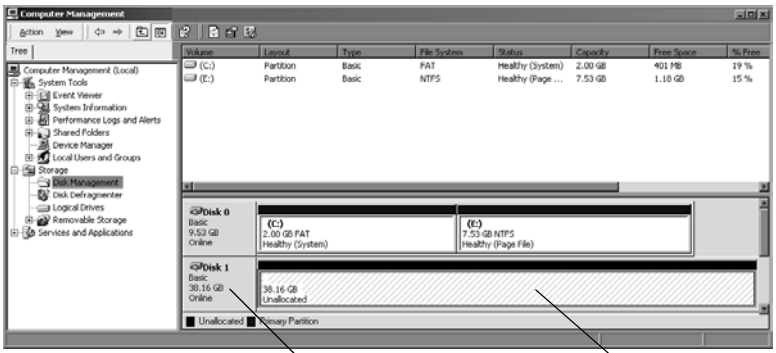


Abbildung 3 Partitionieren im Fenster Computer Management

6. Stellen Sie sicher, dass das Laufwerk als Basic-Laufwerk ausgewiesen ist, bevor Sie es partitionieren. So weisen Sie ein Laufwerk als Basic aus:

   a. Platzieren Sie den Positionszeiger über dem Bereich des physikalischen Laufwerks.

   b. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, und stellen Sie bei Bedarf Basic disk ein.

7. Platzieren Sie den Positionszeiger über Festplatte 1 (siehe Abbildung 3), klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie Create a partition aus.

   Das Fenster Create Partition Wizard wird geöffnet und die Funktion dieses Assistenten erklärt.

8. Klicken Sie auf Next.

   Der Assistent führt Sie durch das Partitionieren und Formatieren des ausgewählten unzugeordneten Abschnitts Ihrer Festplatte. Wählen Sie aus den jeweiligen Fenstern Folgendes aus:

   - Fenster Select Partition Type: Wählen Sie Primary, und klicken Sie auf Next.
   - Fenster Partition Size: Wählen Sie Maximum, um aus dem gesamten unzugeordneten Raum eine Partition zu machen, und klicken Sie auf Next. Um eine kleinere Partition zu erstellen, teilen

Sie das Maximum durch die Anzahl gewünschter Partitionen (maximal vier pro Laufwerk). Für jede Partition müssen Sie den Assistenten getrennt ausführen.

- Assign Drive Letter: Weisen Sie der Partition einen unbenutzten Laufwerksbuchstaben zu, oder verwenden Sie den vom Assistenten vorgeschlagenen.
- Format Partition: In diesem Fenster müssen Sie fünf Optionen einstellen (siehe Abbildung 4).

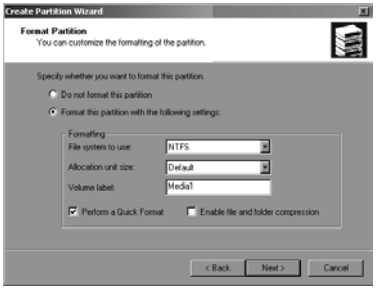


Abbildung 4 Formatieren der Partition

Wählen Sie die Option Format this partition with the following settings und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:

File system to use: Wählen Sie NTFS.

Allocation unit size: Wählen Sie Default.

Volume label: Geben Sie die gewünschte Bezeichnung für die Partition ein. Der Name sollte möglichst aussagekräftig sein.

Wählen Sie die Option Perform a Quick Format.

9. Klicken Sie auf Next. Das Fenster Completing the Create Partition Wizard wird angezeigt.
10. Das Fenster Completing the Create Partition Wizard zeigt eine Liste der von Ihnen vorgenommenen Einstellungen an. Überprüfen Sie diese noch einmal, um sicherzugehen, dass Sie die richtigen Einstellungen vorgenommen haben, und klicken Sie dann auf Finish. Es kann einige Zeit dauern, bis die Partition fertig formatiert ist.
11. Wiederholen Sie den Vorgang zum Partitionieren und Formatieren aller unzugeordneten Laufwerkabschnitte.

Überprüfen von Laufwerken (nur Windows)

Das Betriebssystem enthält ein Programm zur Prüfung von Laufwerken auf Fehler, das für jede Festplatte verfügbar ist.

So rufen Sie das Prüfprogramm auf:

1. Starten Sie Ihr System, und melden Sie sich mit Administratorrechten an.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Start, dann auf Settings und schließlich auf Control Panel. Das Fenster Control Panel wird aufgerufen.
3. Doppelklicken Sie auf Administrative Tools.
4. Doppelklicken Sie auf Computer Management. Das Fenster Computer Management wird geöffnet.
5. Doppelklicken Sie auf den Ordner Disk Management.

   Abbildung 2 zeigt ein Beispiel des Fensters Computer Management bei geöffnetem Ordner Disk Management.
6. Platzieren Sie den Positionszeiger über dem Laufwerk, das Sie überprüfen möchten, und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.
7. Wählen Sie Properties aus.

   Das Fenster Properties für dieses Gerät wird angezeigt.
8. Klicken Sie auf die Registerkarte Tool.
9. Klicken Sie auf Check now.

   Das Dialogfenster Check Disk wird geöffnet.
10. Klicken Sie auf Start. Das Festplatten-Prüfprogramm wird gestartet und zeigt den Status des Laufwerkprogramms an.

Vorbereiten der Laufwerke (Macintosh)

Avid Xpress DV benötigt auf einem Macintosh-System Mac OS X. Daher müssen alle Laufwerke als Mac OS Extended (HFS+) formatiert sein. Auf HFS-Laufwerke ist ein Lesezugriff möglich, als Medienlaufwerke werden jedoch Laufwerke mit dem Format HFS+ *benötigt*.

Wenn Sie ein neues Laufwerk in Ihr System integrieren, ist es möglicherweise bereits als HFS+-Laufwerk formatiert. Ob dies der Fall ist, können Sie mit Hilfe des folgenden Verfahrens feststellen, das erläutert, wie Sie Laufwerke formatieren.

So formatieren Sie ein Laufwerk mit dem Dateisystem HFS+:

1. Wählen Sie das Systemlaufwerk aus.
2. Wählen Sie im Menü Applications den Eintrag Utilities.
3. Doppelklicken Sie auf Disk Utilities.

   Das Dialogfeld Disk Utility wird angezeigt (siehe Abbildung 5).
4. Klicken Sie auf die Registerkarte Partition.

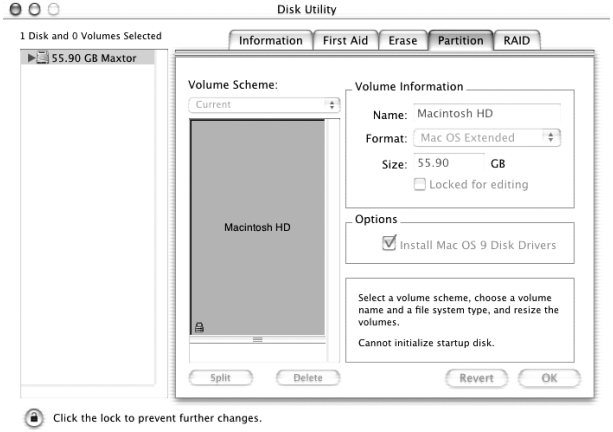


Abbildung 5 Dialogfeld Disk Utility

5. Weisen Sie dem Laufwerk unter Volume Information eine Bezeichnung zu, wählen Sie im Menü Format die Option Mac OS Extended, bestimmen Sie die Größe des Laufwerks und klicken Sie anschließend auf OK.

Einstellen der Bildschirmauflösung (nur Windows)

Die Videowiedergabe auf Ihrem Bildschirm ist vielleicht nicht zufriedenstellend. Das hängt u.a. davon ab, welche Art von Grafikkarte Sie besitzen, und welche Auflösung Sie in den Darstellungseigenschaften des Monitors ausgewählt haben. Sie können die Wiedergabe des Videos normalerweise korrigieren, indem Sie die Bildschirmauflösung in den Darstellungseigenschaften ändern. Orientieren Sie sich beim Einstellen der Bildschirmauflösungen an den Werten in Tabelle 2:

Tabelle 2 Bildschirmauflösungen

Ein Monitor	Zwei Monitore
1024 x 768 Pixel	2048 x 768 Pixel
1152 x 864 Pixel	2304 x 864 Pixel
1280 x 1024 Pixel	2560 x 1024 Pixel

Wenn Sie zwei Monitore mit einer Karte betreiben, kann es zu Einschränkungen bei der maximalen Auflösung für die Videowiedergabe kommen. Wenn das Video nicht korrekt wiedergegeben wird, können Sie die Auflösung auf 2048 x 768 Pixel reduzieren.

So ändern Sie in den Darstellungseigenschaften des Bildschirms die Auflösung:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop, und wählen Sie Properties.

   Das Dialogfeld Display Properties erscheint.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte Settings.
3. Klicken Sie auf den Schieberegler unter Desktop Area, ziehen Sie ihn auf die gewünschte Auflösung, und klicken Sie auf OK.
4. Wählen Sie unter Colors die Option True Colors aus, und klicken Sie auf OK.

Wiederholen Sie diese Schritte, bis Sie die korrekte Auflösung für die Avid-Software und Ihre Grafikkarte gefunden haben.

Kapitel 2

Installieren der Avid-Software und der Schnittgeräte

In diesem Kapitel wird erklärt, wie Sie die Avid Xpress DV-Software installieren und die Schnittgeräte am System anschließen. Es enthält die folgenden Abschnitte:

- Installieren der Avid Xpress DV-Software (Windows)
- Installieren der PowerPack-Anwendungen (Windows)
- Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Windows)
- Installieren der Avid Xpress DV-Software (Macintosh)
- Installieren der PowerPack-Anwendungen (Macintosh)
- Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Macintosh)
- Erstellen einer Notfalldiskette (nur Windows)
- Anschließen der Schnittgeräte
- Zuweisen von Treibern für digitale Geräte (nur Windows)
- Ausschalten der Geräte (Windows)
- Ausschalten der Geräte (Macintosh)

Installieren der Avid Xpress DV-Software (Windows)

Dieser Abschnitt beschreibt die Installation der Avid Xpress DV-Anwendung und der dazugehörigen Komponenten von der Installations-CD-ROM.

Zur Installation bzw. Deinstallation der Software müssen Sie über Administratorrechte verfügen.

Installieren der Avid Xpress DV-Software und aller Komponenten (Windows)

Um Avid Xpress DV installieren zu können, müssen Sie über Administratorrechte verfügen. So installieren Sie die Avid Xpress DV-Software und alle dazugehörigen Komponenten:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die CD-ROM der Avid Xpress DV-Anwendung in das CD-ROM-Laufwerk ein.

   Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:

   a. Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol My Computer.

   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.

   c. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf Install Avid Xpress DV.

   Wenn Sie Avid Xpress DV bereits zuvor installiert hatten, wird das Dialogfeld Setup Maintenance Program geöffnet. Befolgen Sie die Anleitung unter „Verändern, Reparieren oder Entfernen von Avid-Anwendungen (Windows)“ auf Seite 47.
4. Klicken Sie im Begrüßungsdialogfeld auf Next.

   Das Dialogfeld Country Selection for License Agreement wird geöffnet.

5. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf Next.
6. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.
7. Übernehmen Sie im Dialogfeld Choose Destination Location das Standardverzeichnis des Anwendungsordners (auf Laufwerk C:), indem Sie auf Next klicken. Der Standardpfad lautet:

   C:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV
8. Übernehmen Sie im Dialogfeld AVX Plug-in Location das Standardverzeichnis des Ordners AVX Plug_ins (auf Laufwerk D:), indem Sie auf Next klicken. Der Standardpfad lautet:

   D:\Avid\AVX_Plug-ins
9. Bestimmen Sie im Fenster Application Data Location einen Standort für die Anwendungsdateien (Projektordner und Benutzerordner). Der Standardpfad lautet:

   C:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV
10. Klicken Sie auf Next.
11. Wählen Sie im Dialogfeld Setup Type eine der folgenden Optionen:
    - Wählen Sie Typical, um alle Komponenten zu installieren. Dies ist die empfohlene Installationsart.
    - Wählen Sie Custom, um die zu installierenden Komponenten auszuwählen. Siehe „Benutzerdefinierte Installation (Windows)“ auf Seite 46.
12. Klicken Sie auf Next.

    Die Installation beginnt.

    Wenn die Installation von Avid Xpress DV abgeschlossen ist, wird das Dialogfeld Setup Complete geöffnet. Dort werden Sie zum Neustart Ihres Computers aufgefordert.
13. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
    - Yes, I want to restart my computer now.
    - No, I will restart my computer later.
14. Klicken Sie auf Finish.

Benutzerdefinierte Installation (Windows)

Sie können eine benutzerdefinierte Installation durchführen, um bestimmte Dateien von der CD-ROM zu installieren. In Tabelle 3 werden alle verfügbaren Komponenten für die Option Custom im Avid-Installationsprogramm aufgeführt.

Tabelle 3 Komponenten für eine benutzerdefinierte Installation (Windows)

Komponente	Beschreibung
Avid Xpress DV	Installiert die Anwendung und alle notwendigen Zusatzdateien außer der Hilfe
Utilities	Installiert die Dienstprogramme für den Anwendungs-Support
Help files	Installiert die entsprechenden Hilfedateien

So führen Sie die benutzerdefinierte Installation aus:

1. Führen Sie die in der Anleitung unter „Installieren der Avid Xpress DV-Software und aller Komponenten (Windows)“ auf Seite 44 beschriebenen Schritte 1 bis 9 durch.
2. Wählen Sie im Dialogfeld Setup Type die Option Custom, und klicken Sie auf Next.
3. Aktivieren Sie im Dialogfeld Select Components die Kontrollkästchen neben den Komponenten, die Sie installieren möchten. Das Häkchen bedeutet, dass die Komponente ausgewählt ist.
4. Klicken Sie auf Next, wenn Sie die zu installierenden Komponenten ausgewählt haben.

Wenn Ihr Systemlaufwerk (üblicherweise Laufwerk C:) 2 GB groß ist, empfiehlt Avid, dass Sie diese Dateien auf einem anderen Laufwerk oder einer anderen Partition installieren.

5. Klicken Sie auf Next.

   Die Installation beginnt. Nach Abschluss der Installation werden Sie aufgefordert, den Computer neu zu starten.

6. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

   - Yes, I want to restart my computer now.
   - No, I will restart my computer later.

7. Klicken Sie auf Finish.

Verändern, Reparieren oder Entfernen von Avid-Anwendungen (Windows)

Wenn Sie Avid Xpress DV (oder eine andere Avid-Anwendung) installiert haben und die Software verändern, reparieren oder entfernen möchten, müssen Sie dazu das Setup Maintenance-Programm verwenden.

So verändern, reparieren oder entfernen Sie Avid Xpress DV:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die CD-ROM der Avid Xpress DV-Anwendung in das CD-ROM-Laufwerk ein.

   Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:

   a. Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol My Computer.

   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.

   c. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.

3. Klicken Sie auf Install Avid Xpress DV.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Setup Maintenance-Programms wird geöffnet. Sie haben drei Optionen:

   - Modify: Wählen Sie diese Option, wenn Sie neue Programmkomponenten hinzufügen oder installierte Komponenten entfernen möchten.

Wenn Sie installierte Komponenten entfernen, werden dabei keine Einträge in der Registrierung oder Symbole im Startmenü entfernt. Zur vollständigen Deinstallation von Avid Xpress DV müssen Sie die Option Remove wählen.

Wenn Sie Avid Codec for AVI, RealProducer G2, LSX-MPEG (Ligos), ASF NetShow® oder QuickTime® entfernen möchten, verwenden Sie das Dialogfeld Add/Remove Programs. Um dieses Dialogfeld aufzurufen, zeigen Sie im Startmenü auf Settings und dann auf Control Panel und doppelklicken schließlich auf das Symbol Add/Remove Programs.

- Repair: Wählen Sie diese Option, um bereits installierte Komponenten neu zu installieren.
- Remove: Mit dieser Option deinstallieren Sie alle Komponenten von Avid Xpress DV.

4. Wählen Sie eine der drei Optionen, und klicken Sie auf Next.
   - Wenn Sie Modify gewählt haben, wird das Dialogfeld Select Components geöffnet. Bereits installierte Komponenten sind ausgewählt. Wählen Sie die neuen Komponenten, die Sie installieren möchten. Die Installation läuft wie in den Schritten 12 bis 14 unter „Installieren der Avid Xpress DV-Software und aller Komponenten (Windows)“ auf Seite 44 beschrieben ab.

Wenn Sie eine installierte Komponente deaktivieren, entfernt das Installationsprogramm diese aus dem Avid Xpress DV-System.

- Wenn Sie Repair ausgewählt haben, läuft die Installation wie in den Schritten 12 bis 14 unter „Installieren der Avid Xpress DV-Software und aller Komponenten (Windows)“ auf Seite 44 beschrieben ab.
- Wenn Sie Remove ausgewählt haben, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie den Löschvorgang bestätigen müssen. Klicken Sie auf OK. Klicken Sie im Dialogfeld Maintenance Complete auf Finish. Klicken Sie auf Exit, um das Installationsprogramm zu beenden.

  Klicken Sie auf No, wenn eine Frage zum Löschen gemeinsam benutzter Dateien erscheint.

Installieren von EDL Manager (Windows)

EDL Manager ist eine Anwendung, in der Sie EDLs (Schnittlisten) von Sequenzen erstellen können, die aus einem videobasierten Bearbeitungssystem von Avid exportiert wurden. Weitere Informationen zum EDL Manager finden Sie im *Avid EDL Manager Benutzerhandbuch* auf der *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM.

Sie können EDL Manager auf einem anderen Computer installieren. Installieren Sie EDL Manager beispielsweise auf einem tragbaren Computer, den Sie an einen Online-Schnittplatz mitnehmen können oder auf einem Computer an einem Online-Schnittplatz.

So installieren Sie EDL Manager:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die CD-ROM der Avid Xpress DV-Anwendung in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:
   a. Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol My Computer.
   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.
   c. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.
4. Klicken Sie auf Install EDL Manager.

   Wenn Sie EDL Manager bereits zuvor installiert hatten, wird das Dialogfeld Setup Maintenance Program geöffnet. Befolgen Sie die Anleitung unter „Verändern, Reparieren oder Entfernen von Avid-Anwendungen (Windows)“ auf Seite 47.
5. Klicken Sie im Begrüßungsdialogfeld auf Next.

   Das Dialogfeld Country Selection for License Agreement wird geöffnet.
6. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf Next.

7. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.
8. Übernehmen Sie im Dialogfeld Choose Destination Location das Standardverzeichnis des Anwendungsordners (auf Laufwerk C:), indem Sie auf Next klicken. Der Standardpfad lautet:

   C:\Program Files\Avid\EDL Manager

   Die Installation wird fortgesetzt, und das Dialogfeld Install Wizard Complete wird geöffnet.
9. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
   - Yes, I want to restart my computer now.
   - No, I will restart my computer later.
10. Klicken Sie auf Finish.

Installieren der PowerPack-Anwendungen (Windows)

Dieser Abschnitt beschreibt die Installation der Avid Xpress DV PowerPack-CD-ROM. Wenn Sie diese Option erworben haben, können Sie folgende Anwendungen installieren:

- Avid Log Exchange
- Avid FilmScribe™
- Avid IllusionFX™

Installieren von Avid Log Exchange (Windows)

Mit Avid Log Exchange können Sie in anderen Anwendungen erstellte Shot Log-Listen schnell konvertieren. Danach können Sie die Dateien direkt in eine Bin importieren. Informationen zur Verwendung von Avid Log Exchange finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch*.

So installieren Sie Avid Log Exchange:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die Avid Xpress DV PowerPack-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:
   a. Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol My Computer.
   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.
   c. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.
4. Klicken Sie auf Install Avid Log Exchange.

   Wenn Sie Avid Log Exchange bereits zuvor installiert hatten, wird das Dialogfeld Setup Maintenance Program geöffnet. Befolgen Sie die Anleitung unter „Verändern, Reparieren oder Entfernen von Avid-Anwendungen (Windows)“ auf Seite 47.
5. Klicken Sie im Begrüßungsdialogfeld auf Next.

   Das Dialogfeld Country Selection for License Agreement wird geöffnet.
6. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf Next.
7. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.
8. Übernehmen Sie im Dialogfeld Choose Destination Location das Standardverzeichnis des Anwendungsordners (auf Laufwerk C:), indem Sie auf Next klicken. Der Standardpfad lautet:

   C:\Program Files\Avid\Avid Log Exchange
9. Bestimmen Sie im Fenster Application Data Location einen Standort für die Anwendungsdateien (Projektordner und Benutzerordner). Der Standardpfad lautet:

   C:\Program Files\Avid\Avid Log Exchange

10. Wählen Sie im Dialogfeld Setup Type die Option Typical, und klicken Sie auf Next.

    Die Installation wird fortgesetzt, und das Dialogfeld Install Wizard Complete wird geöffnet.

11. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

    - Yes, I want to restart my computer now.
    - No, I will restart my computer later.

12. Klicken Sie auf Finish.

Installieren von Avid FilmScribe (Windows)

Mit Avid FilmScribe können Sie Schnitt- und Änderungslisten erstellen, bearbeiten und verwalten. FilmScribe-Listen können zur Vorbereitung der verschiedenen Postproduktionsstufen eines Filmprojekts verwendet werden, z.B. für Arbeitskopien oder endgültige Versionen. FilmScribe öffnet Bins, die in Avid-Schnittsystemen erstellt wurden und erzeugt aus den Sequenzen in diesen Bins Listen, die die entsprechenden Filminformationen enthalten. Weitere Informationen zu Avid FilmScribe finden Sie im *Avid FilmScribe Benutzerhandbuch* auf der *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM.

So installieren Sie Avid FilmScribe:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die CD-ROM Avid Xpress DV PowerPack in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:

    a. Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol My Computer.

    b. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.

    c. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

    Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.

4. Klicken Sie auf Install FilmScribe.

Wenn Sie Avid FilmScribe bereits zuvor installiert hatten, wird das Dialogfeld Setup Maintenance Program geöffnet. Befolgen Sie die Anleitung unter „Verändern, Reparieren oder Entfernen von Avid-Anwendungen (Windows)“ auf Seite 47.

5. Klicken Sie im Begrüßungsdialogfeld auf Next.

   Das Dialogfeld Country Selection for License Agreement wird geöffnet.

6. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf Next.

7. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.

8. Übernehmen Sie im Dialogfeld Choose Destination Location das Standardverzeichnis des Anwendungsordners (auf Laufwerk C:), indem Sie auf Next klicken. Der Standardpfad lautet:

   C:\Program Files\Avid\FilmScribe

9. Bestimmen Sie im Fenster Application Data Location einen Standort für die Anwendungsdateien (Projektordner und Benutzerordner). Der Standardpfad lautet:

   C:\Program Files\Avid\FilmScribe

10. Wählen Sie im Dialogfeld Setup Type die Option Typical, und klicken Sie auf Next.

    Die Installation wird fortgesetzt, und das Dialogfeld Install Wizard Complete wird geöffnet.

11. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

    - Yes, I want to restart my computer now.
    - No, I will restart my computer later.

12. Klicken Sie auf Finish.

Installieren von Avid IllusionFX (Windows)

Avid IllusionFX enthält 30 hochwertige AVX™ Plug-In-Effekte von Avid. Die meisten dieser Effekte befinden sich in der Kategorie IllusionFX der Effektpalette. Weitere Informationen zu den IllusionFX Plug-Ins finden Sie im *Avid IllusionFX Guide* auf der *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM.

So installieren Sie das Avid IllusionFX-Paket:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die Avid Xpress DV PowerPack-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:
   a. Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol My Computer.
   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.
   c. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.
4. Klicken Sie auf Install IllusionFX Pack.
5. Klicken Sie im Begrüßungsdialogfeld auf Next.

   Die Installation wird fortgesetzt, und das Dialogfeld Install Wizard Complete wird geöffnet.

   Setup hat die Installation des Avid IllusionFX-Pakets abgeschlossen.
6. Klicken Sie auf Finish.

Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Windows)

Die Avid Xpress DV Tutorial-CD-ROMs enthalten alle Dateien, die Sie für die Tutorial-Kapitel dieses Handbuchs benötigen sowie DV-Medien, die Sie sofort einsetzen können. Die Dateien sind auf drei mitgelieferten CD-ROMs sowohl im NTSC- als auch im PAL-Format gespeichert.

Sie benötigen rund 1 GB freien Speicherplatz auf Ihrem Medienlaufwerk. Die Installation dauert etwa 10 Minuten.

So installieren Sie die Tutorial-Dateien:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die Xpress-Tutorial-CD 1 in das CD-ROM-Laufwerk ein.

   Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:

   a. Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol My Computer.

   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.

   c. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf Install Avid Video Editing Tutorial (NTSC) oder Avid Video Editing Tutorial (PAL).
4. Klicken Sie im Begrüßungsdialogfeld auf Next.
5. Übernehmen Sie im Fenster Choose Destination Location das Standardverzeichnis, und klicken Sie auf Next.

   Beim Übernehmen dieses Pfads sollte der Ordner Avid Projects zum Installationsverzeichnis von Avid Xpress DV hinzugefügt werden. Siehe „Installieren der Avid Xpress DV-Software und aller Komponenten (Windows)“ auf Seite 44.

6. Wählen Sie im Dialogfeld Select a Drive ein Laufwerk für die Tutorial-Medien, und klicken Sie auf Next.

   Die Installation beginnt. Wenn die Installation der ersten CD-ROM abgeschlossen ist, werden Sie aufgefordert, die zweite Avid Xpress DV Tutorial-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk einzulegen.

7. Legen Sie die zweite Tutorial-CD-ROM ein, und klicken Sie auf OK.

Unter Windows XP ist AutoPlay aktiviert. Nachdem Sie die zweite bzw. dritte Tutorial-CD-ROM eingelegt haben, wird evtl. ein AutoPlay-Dialogfeld angezeigt. Schließen Sie dieses Fenster oder wählen Sie Take No Action und fahren Sie mir der Installation des Tutorials fort.

   Wenn die Installation der zweiten CD-ROM abgeschlossen ist, werden Sie aufgefordert, die dritte Avid Xpress DV Tutorial CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk einzulegen.

8. Legen Sie die dritte Tutorial-CD-ROM ein, und klicken Sie auf OK.
9. Wenn die Installation abgeschlossen ist, wird das Dialogfeld Setup Complete geöffnet. Klicken Sie auf Finish.

Das Installationsprogramm kopiert folgende Ordner auf Ihr System:

- **Projektordner Saturn:** Dieser Ordner enthält das Projekt und die Bins, die Sie für das Tutorial benötigen. Er wird in den Ordner Avid Projects auf Ihrer Festplatte kopiert.
- **OMFI MediaFiles:** Dieser Ordner enthält die Mediendateien, die Sie für das Tutorial benötigen. Er wird auf ein Medienlaufwerk kopiert.

Installieren der Avid Xpress DV-Software (Macintosh)

Dieser Abschnitt beschreibt die Installation der Avid Xpress DV-Anwendung und der dazugehörigen Komponenten von der Installations-CD-ROM.

Zur Installation bzw. Deinstallation der Software müssen Sie über Administratorrechte verfügen.

Installieren der Avid Xpress DV-Software und aller Komponenten (Macintosh)

Um Avid Xpress DV installieren zu können, müssen Sie über Administratorrechte verfügen. So installieren Sie die Avid Xpress DV-Software und alle dazugehörigen Komponenten:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die CD-ROM der Avid Xpress DV-Anwendung in das CD-ROM-Laufwerk ein.

   Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:

   a. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk auf dem Schreibtisch.

   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Nun erscheint das Dialogfeld Authenticate.
3. Geben Sie Ihren Administratornamen und das Kennwort an, und klicken Sie auf OK.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.
4. Klicken Sie in diesem Dialogfeld auf Continue.
5. Wählen Sie Full Install, und klicken Sie auf Install.

   Das Dialogfeld Country License List wird geöffnet.
6. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf OK.

7. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.

   Die Installation beginnt. Sie können die Installation jederzeit abbrechen, indem Sie auf Stop klicken.

8. Klicken Sie auf Quit, wenn die Installation von Avid Xpress DV abgeschlossen ist.

Benutzerdefinierte Installation (Macintosh)

Sie können eine benutzerdefinierte Installation durchführen, um bestimmte Dateien von der CD-ROM zu installieren. In Tabelle 4 werden alle verfügbaren Komponenten für die Option Custom im Avid-Installationsprogramm aufgeführt.

Tabelle 4 Komponenten für eine benutzerdefinierte Installation (Macintosh)

Komponente	Beschreibung
Avid Xpress DV	Installiert die Anwendung und alle notwendigen Zusatzdateien außer der Hilfe
Utilities	Installiert die Dienstprogramme für den Anwendungs-Support
Help files	Installiert die entsprechenden Hilfedateien

So führen Sie die benutzerdefinierte Installation aus:

1. Führen Sie die in der Anleitung unter „Installieren der Avid Xpress DV-Software und aller Komponenten (Macintosh)“ auf Seite 57 beschriebenen Schritte 1 bis 3 durch.
2. Wählen Sie im Menü den Befehl Custom Install.

3. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der zu installierenden Komponenten. Das Häkchen bedeutet, dass die Komponente ausgewählt ist.
4. Klicken Sie auf Install, wenn Sie die zu installierenden Komponenten ausgewählt haben.

   Das Dialogfeld Country License List wird geöffnet.
5. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf OK.
6. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.

   Die Installation beginnt. Sie können die Installation jederzeit abbrechen, indem Sie auf Stop klicken.
7. Klicken Sie auf Quit, wenn die Installation abgeschlossen ist bzw. auf Continue, wenn Sie weitere Komponenten installieren möchten.

Entfernen von Avid-Anwendungen (Macintosh)

Wenn Sie Avid Xpress DV (oder eine andere Avid-Anwendung) installiert haben und die Software neu installieren bzw. entfernen möchten, müssen Sie dazu das Setup Maintenance-Programm verwenden.

So entfernen Sie Avid Xpress DV:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die CD-ROM der Avid Xpress DV-Anwendung in das CD-ROM-Laufwerk ein.

   Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird:

   a. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk auf dem Schreibtisch.

   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Nun erscheint das Dialogfeld Authenticate.

3. Geben Sie Ihren Administratornamen und das Kennwort an, und klicken Sie auf OK.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.

4. Klicken Sie in diesem Dialogfeld auf Continue.
5. Klicken Sie auf Uninstall Avid Xpress DV.

   In einem Dialogfeld werden Sie darauf hingewiesen, dass während der Deinstallation keine anderen Anwendungen laufen dürfen.

6. Klicken Sie auf Continue.

   Das System entfernt die Avid Xpress DV-Anwendung.

7. Klicken Sie auf OK, wenn die Deinstallation abgeschlossen ist.
8. Klicken Sie auf Quit, um das Installer-Dialogfeld zu schließen.

Installieren von EDL Manager (Mac OS X)

EDL Manager ist eine Anwendung, in der Sie EDLs (Schnittlisten) von Sequenzen erstellen können, die aus einem videobasierten Bearbeitungssystem von Avid exportiert wurden. Weitere Informationen zum EDL Manager finden Sie im *Avid EDL Manager Benutzerhandbuch* auf der *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM.

Sie können EDL Manager auf einem anderen Computer installieren. Installieren Sie EDL Manager beispielsweise auf einem tragbaren Computer, den Sie an einen Online-Schnittplatz mitnehmen können oder auf einem Computer an einem Online-Schnittplatz.

So installieren Sie EDL Manager unter Mac OS X:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die CD-ROM der Avid Xpress DV-Anwendung in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:

   a. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk auf dem Schreibtisch.

b. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

Das Dialogfeld Authenticate wird angezeigt.

4. Geben Sie Ihren Administratornamen und das Kennwort an, und klicken Sie auf OK.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.

5. Klicken Sie in diesem Dialogfeld auf Continue.

6. Wählen Sie Easy Install, und klicken Sie auf Install.

   Wählen Sie Uninstall, wenn Sie EDL Manager bereits installiert haben und jetzt deinstallieren möchten. Befolgen Sie die Anleitung unter „Entfernen von Avid-Anwendungen (Macintosh)“ auf Seite 59.

   Das Dialogfeld Country License List wird geöffnet.

7. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf OK.

8. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.

   Die Installation beginnt. Sie können die Installation jederzeit abbrechen, indem Sie auf Stop klicken.

9. Ein weiteres Dialogfeld wird geöffnet, wenn die Installation abgeschlossen ist. Klicken Sie auf Quit.

Installieren von EDL Manager (Macintosh Version 9.2)

Um eine RT-11-Diskette zu formatieren, müssen Sie Avid EDL Manager unter Macintosh Version 9.2 ausführen. Danach können Sie mit Avid EDL Manager unter Mac OS X EDLs auf die formatierte RT-11-Diskette schreiben bzw. davon lesen.

So installieren Sie EDL Manager unter Macintosh Version 9.2:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.

2. Legen Sie die CD-ROM der Avid Xpress DV-Anwendung in das CD-ROM-Laufwerk ein.

3. Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:

   a. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk auf dem Schreibtisch.

   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.

4. Klicken Sie in diesem Dialogfeld auf Continue.

5. Wählen Sie Easy Install, und klicken Sie auf Install.

   Wählen Sie Uninstall, wenn Sie EDL Manager bereits installiert haben und jetzt deinstallieren möchten. Befolgen Sie die Anleitung unter „Entfernen von Avid-Anwendungen (Macintosh)“ auf Seite 59.

   Das Dialogfeld Country License List wird geöffnet.

6. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf OK.

7. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.

   Die Installation beginnt. Sie können die Installation jederzeit abbrechen, indem Sie auf Stop klicken.

8. Ein weiteres Dialogfeld wird geöffnet, wenn die Installation abgeschlossen ist. Klicken Sie auf Quit.

Installieren der PowerPack-Anwendungen (Macintosh)

Dieser Abschnitt beschreibt die Installation der Avid Xpress DV PowerPack-CD-ROM. Wenn Sie diese Option erworben haben, können Sie folgende Anwendungen installieren:

- Avid Log Exchange
- Avid FilmScribe
- Avid IllusionFX

Installieren von Avid Log Exchange (Macintosh)

Mit Avid Log Exchange können Sie in anderen Anwendungen erstellte Shot Log-Listen schnell konvertieren. Danach können Sie die Dateien direkt in eine Bin importieren. Informationen zur Verwendung von Avid Log Exchange finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch*.

So installieren Sie Avid Log Exchange:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die Avid Xpress DV PowerPack-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:
   a. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk auf dem Schreibtisch.
   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Dialogfeld Authenticate wird angezeigt.
4. Geben Sie Ihren Administratornamen und das Kennwort an, und klicken Sie auf OK.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.
5. Klicken Sie in diesem Dialogfeld auf Continue.
6. Wählen Sie Easy Install, und klicken Sie auf Install.

   Wählen Sie Uninstall, wenn Sie Avid Log Exchange bereits installiert haben und jetzt deinstallieren möchten. Befolgen Sie die Anleitung unter „Entfernen von Avid-Anwendungen (Macintosh)“ auf Seite 59.

   Das Dialogfeld Country License List wird geöffnet.
7. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf OK.
8. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.

Die Installation beginnt. Sie können die Installation jederzeit abbrechen, indem Sie auf Stop klicken.

9. Ein weiteres Dialogfeld wird geöffnet, wenn die Installation abgeschlossen ist. Klicken Sie auf Quit.

Installieren von Avid FilmScribe (Macintosh)

Mit Avid FilmScribe können Sie Schnitt- und Änderungslisten erstellen, bearbeiten und verwalten. FilmScribe-Listen können zur Vorbereitung der verschiedenen Postproduktionsstufen eines Filmprojekts verwendet werden, z.B. für Arbeitskopien oder endgültige Versionen. FilmScribe öffnet Bins, die in Avid-Schnittsystemen erstellt wurden und erzeugt aus den Sequenzen in diesen Bins Listen, die die entsprechenden Filminformationen enthalten. Weitere Informationen zu Avid FilmScribe finden Sie im *Avid FilmScribe Benutzerhandbuch* auf der *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM.

So installieren Sie Avid FilmScribe:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die Avid Xpress DV PowerPack-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:
   a. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk auf dem Schreibtisch.
   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Dialogfeld Authenticate wird angezeigt.
4. Geben Sie Ihren Administratornamen und das Kennwort an, und klicken Sie auf OK.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.
5. Klicken Sie in diesem Dialogfeld auf Continue.
6. Wählen Sie Easy Install, und klicken Sie auf Install.

Wählen Sie Uninstall, wenn Sie Avid FilmScribe bereits installiert haben und jetzt deinstallieren möchten. Befolgen Sie die Anleitung unter „Entfernen von Avid-Anwendungen (Macintosh)“ auf Seite 59.

Das Dialogfeld Country License List wird geöffnet.

7. Wählen Sie das Land aus, in dem Sie dieses Produkt erworben haben. Klicken Sie auf OK.
8. Das Dialogfeld License Agreement wird geöffnet. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie auf Yes, um die Bedingungen anzunehmen.

   Die Installation beginnt. Sie können die Installation jederzeit abbrechen, indem Sie auf Stop klicken.
9. Ein weiteres Dialogfeld wird geöffnet, wenn die Installation abgeschlossen ist. Klicken Sie auf Quit.

Installieren von Avid IllusionFX (Macintosh)

Avid IllusionFX enthält 30 hochwertige AVX Plug-In-Effekte von Avid. Die meisten dieser Effekte befinden sich in der Kategorie IllusionFX der Effektpalette. Weitere Informationen zu den IllusionFX Plug-Ins finden Sie im *Avid IllusionFX Guide* auf der *Avid Xpress DV Online Publications*-CD-ROM.

So installieren Sie das Avid IllusionFX-Paket:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die Avid Xpress DV PowerPack-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen wird, gehen Sie folgendermaßen vor:

   a. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk auf dem Schreibtisch.

   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol Launch, um das Installationsprogramm zu starten.

   Das Dialogfeld Authenticate wird angezeigt.

4. Geben Sie Ihren Administratornamen und das Kennwort an, und klicken Sie auf OK.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.

5. Klicken Sie in diesem Dialogfeld auf Install.
6. Das Dialogfeld Select Folder erscheint. Wählen Sie den Avid-Anwendungsordner, und klicken Sie auf OK.

   Die Installation beginnt. Sie können die Installation jederzeit abbrechen, indem Sie auf Stop klicken.

7. Klicken Sie auf Quit, wenn Setup die Installation des Avid IllusionFX-Pakets abgeschlossen hat.

Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Macintosh)

Die Avid Xpress DV Tutorial-CD-ROMs enthalten alle Dateien, die Sie für die Tutorial-Kapitel dieses Handbuchs benötigen sowie DV-Medien, die Sie sofort einsetzen können. Die Dateien sind auf zwei mitgelieferten CD-ROMs sowohl im NTSC- als auch im PAL-Format gespeichert.

Sie benötigen rund 1 GB freien Speicherplatz auf Ihrem Medienlaufwerk. Die Installation dauert etwa 10 Minuten.

Sie müssen den Ordner OMFI MediaFiles auf der Festplatte Macintosh HD erstellen, bevor Sie dieses Tutorial installieren.

So installieren Sie die Tutorial-Dateien:

1. Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
2. Legen Sie die Xpress-Tutorial-CD 1 in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol DV Tutorial (NTSC oder PAL) CD-ROM auf dem Schreibtisch.
4. Doppelklicken Sie auf das Symbol DV Tutorial (NTSC oder PAL) Installer, um den Installer zu starten.

   Das Begrüßungsdialogfeld des Installers wird geöffnet.

5. Wählen Sie Easy Install, und klicken Sie auf Install.

   Wenn Sie mehr als einen Avid Projects-Ordner erstellt haben, wird das Dialogfeld Select Folder angezeigt, in dem Sie den Ordner auswählen können, in dem das Tutorial installiert werden soll. Klicken Sie auf OK.

   Die Installation beginnt. Wenn Sie auf der Festplatte Macintosh HD keinen Ordner OMFI MediaFiles erstellt haben, wird eine Meldung angezeigt. Wenn die Installation der ersten CD-ROM abgeschlossen ist, werden Sie aufgefordert, die zweite Avid Xpress DV Tutorial-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk einzulegen.
6. Legen Sie die zweite Tutorial-CD-ROM ein, und klicken Sie auf OK.
7. Klicken Sie auf Quit, wenn die Installation abgeschlossen ist.

Das Installationsprogramm kopiert folgende Ordner auf Ihr System:

- **Projektordner Saturn:** Dieser Ordner enthält das Projekt und die Bins, die Sie für das Tutorial benötigen. Er wird in den Ordner Avid Projects auf Ihrer Festplatte kopiert.
- **OMFI MediaFiles:** Dieser Ordner enthält die Mediendateien, die Sie für das Tutorial benötigen. Er wird auf ein Medienlaufwerk kopiert.

Erstellen einer Notfalldiskette (nur Windows)

Wenn Sie neue Software installieren oder die Festplattenkonfiguration ändern, sollten Sie immer eine Notfalldiskette erstellen.

So erstellen Sie eine Notfalldiskette:

1. Starten Sie Ihr System, und melden Sie sich mit Administratorrechten an.
2. Klicken Sie auf Start, zeigen Sie auf Programs, Accessories, System Tools, und wählen Sie Backup.

   Das Dialogfeld Backup wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf das Symbol Emergency Repair Disk.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.

4. Wählen Sie die Option Also backup the registry to the repair directory.
5. Legen Sie eine leere, formatierte Diskette in das Laufwerk A: ein.
6. Klicken Sie auf OK.
7. Beschriften Sie die Notfalldiskette (einschließlich Datum), und lagern Sie sie an einem sicheren, trockenen und vor statischer Ladung geschützten Ort.

Anschließen der Schnittgeräte

Vergewissern Sie sich, dass Sie Ihren Computer vollständig eingerichtet haben. Dazu gehört der Anschluss des Monitors, der Tastatur und der Maus. Die Dokumentation der Geräte zeigt die Kabelanschlüsse und beschreibt die Verbindung der Kabel.

Die Bezeichnungen FireWire, IEEE 1394 und i.LINK sind gleichbedeutend. In diesem Dokument wird die Bezeichnung 1394 verwendet.

Die in diesem Abschnitt enthaltenen Informationen zum Anschluss der Schnittgeräte an den Computer sind allgemein gehalten, da Sie die Schnittgeräte an unterschiedliche Systeme anschließen können:

- einen unterstützten Desktop oder Laptop mit Windows XP Professional
- ein unterstütztes Macintosh-System mit Mac OS X

Mögliche Schnittgeräte sind Digitalkameras, digitale Videorecorder oder analoge Videorecorder, die mit einem Transcoder verbunden sind.

In den Abbildungen werden die im Text als Beispiel verwendeten Kameras, Videorecorder und Transcoder dargestellt. Die tatsächlichen verwendeten Geräte sehen eventuell anders aus.

In diesem Abschnitt werden folgende Themen behandelt:

- 1394-Kabelanschlüsse
- Anschließen eines 1394-Kabels
- Anschließen eines Computers ohne Videomonitor
- Anschließen eines Videomonitors - Überblick
- Anschließen eines Videomonitors über eine 1394-Schnittstelle
- Synchronisation von Audio und Video
- Anschließen eines Videomonitors über eine analoge Schnittstelle
- Steuerung eines analogen Videorecorders (Windows)
- Steuerung eines analogen Videorecorders (Macintosh)
- Verbinden eines MAZ-Simulators (nur Windows)

1394-Kabelanschlüsse

Die Anschlüsse an Ihrem System und den Schnittgeräten (z.B. Digitalkamera, digitaler Videorecorder oder Transcoder mit analogem Videorecorder) haben entweder vier oder sechs Pins. Deshalb benötigen Sie auch 1394-Kabel mit 4-Pin- bzw. 6-Pin-Anschlüssen (siehe Abbildung 6).

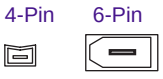


Abbildung 6 1394-Anschlüsse

Anschließen eines 1394-Kabels

Für den Anschluss eines digitalen Videorecorders, einer Digitalkamera oder eines Transcoders (verbunden mit einem analogen Videorecorder) an einer PCI- oder PCMCIA-Capture-Karte in Ihrem Computer bzw. direkt am 1394-Anschluss des Macintosh-Systems verwenden Sie ein 1394-Kabel (siehe Abbildung 7).

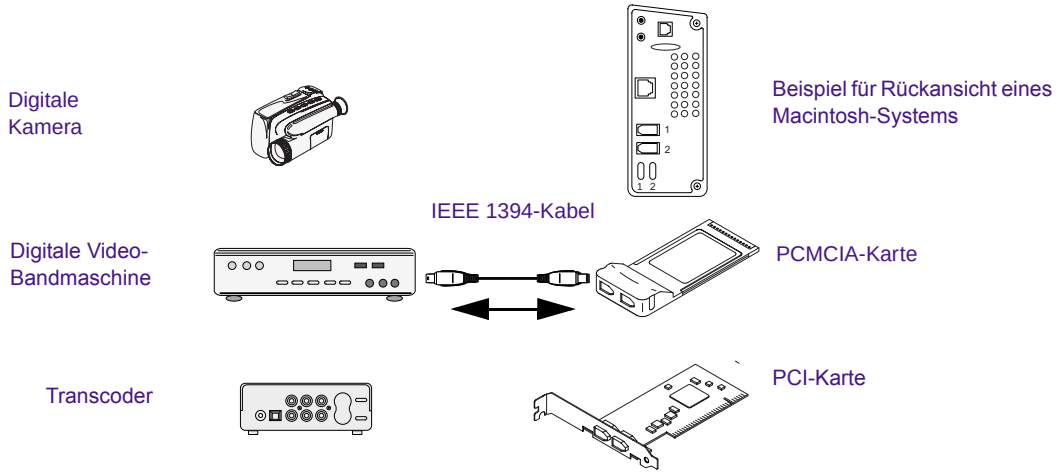


Abbildung 7 Anschließen eines 1394-Kabels

Bei 1394-Kabeln wird normalerweise die Anzahl der Pins in den Steckern an beiden Enden genannt. Siehe „1394-Kabelanschlüsse“ auf Seite 69. Üblich sind drei Arten von 1394-Kabeln:

- 4-Pin zu 4-Pin
- 6-Pin zu 4-Pin
- 6-Pin zu 6-Pin

Stellen Sie fest, welchen Typ Sie benötigen, bevor Sie ein 1394-Kabel anschließen. Beispiel: Wenn Ihre Digitalkamera einen 4-Pin-Anschluss hat und Sie sie mit einem Macintosh-System verbinden möchten, das einen 6-Pin-Anschluss hat, benötigen Sie ein 4-Pin zu 6-Pin-Kabel (siehe Abbildung 8).

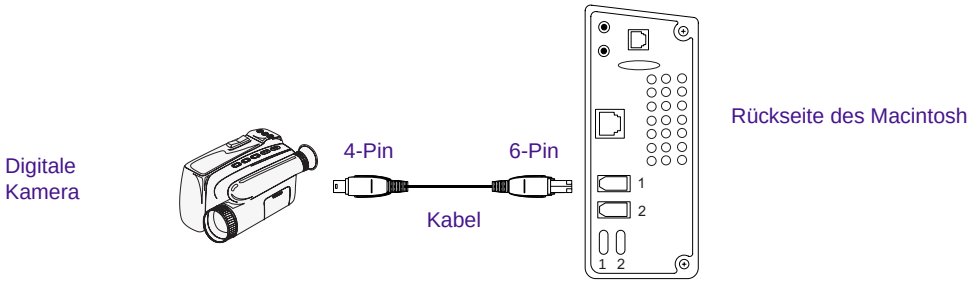


Abbildung 8 4-Pin zu 6-Pin-Verbindung

Beim Kauf einer PCI- oder PCMCIA-Karte erhalten Sie normalerweise auch mindestens ein 1394-Kabel. Wenn Sie für Ihre Geräte einen anderen Typ benötigen, müssen Sie das benötigte Kabel evtl. dazukaufen. Die Dokumentation der Geräte zeigt die Kabelanschlüsse und beschreibt die Verbindung der Kabel.

Anschließen eines Computers ohne Videomonitor

So schließen Sie Geräte ohne Videomonitor an Ihren Computer an:

1. Verbinden Sie, wie in der entsprechenden Dokumentation beschrieben, den Monitor, die Lautsprecher, die Tastatur und die Maus mit Ihrem Computer. Wenn Sie einen Laptop haben, schließen Sie nur die benötigten Komponenten an.
2. Verbinden Sie das 1394-Kabel von der Digitalkamera, dem digitalen Videorecorder oder dem Transcoder (verbunden mit einem analogen Videorecorder) mit der PCI- oder PCMCIA-Capture-Karte im Computer bzw. dem Anschluss an der Rückseite des Macintosh-Systems (die entsprechende Beschreibung finden Sie in der Dokumentation des Geräts). Abbildung 9 zeigt als Beispiel die Verbindung eines digitalen Videorecorders mit einer PCI-Capture-Karte.

Der Computer verwendet dasselbe 1394-Kabel zur Eingabe von Daten aus digitalen Videorecordern, Digitalkameras und Transcodern (verbunden mit analogen Videorecordern) und zur Ausgabe an diese Geräte. Die ausgegebenen Daten können aufgezeichnet oder zur Steuerung eines digitalen Videorecorders bzw. einer Digitalkamera verwendet werden.

Die Ausgabedaten können durch einen Transcoder zur Aufzeichnung an einen analogen Videorecorder geschickt werden, aber die Steuerung des analogen Recorders muss über einen seriellen Anschluss erfolgen (siehe „Steuerung eines analogen Videorecorders (Windows)“ auf Seite 79).

3. Schalten Sie alle Peripheriegeräte und dann den Computer an.

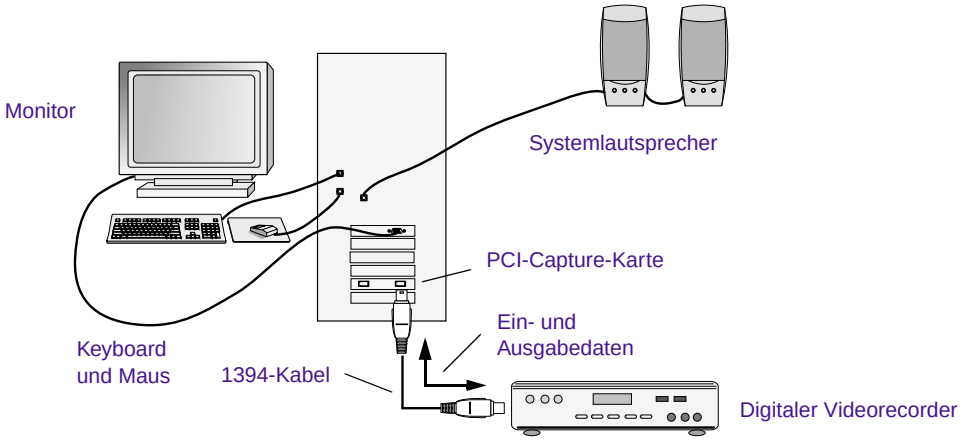


Abbildung 9 Anschließen eines Computers ohne Videomonitor

Anschließen eines Videomonitors - Überblick

Wie der Videomonitor Daten von einem Avid Xpress DV-System empfängt, wird am leichtesten verständlich, wenn Sie sich zunächst klarmachen, wie der Computer Timeline-Informationen verarbeitet und an den Composer-Monitor sendet (siehe Abbildung 10).

- Sie schalten die Echtzeiteffekte ein bzw. aus, indem Sie in der Timeline auf Real-Time Effects klicken. Die Schaltfläche ist grün, wenn die Echtzeiteffekte ausgeschaltet und blau, wenn sie eingeschaltet sind.
- Wenn die Echtzeiteffekte *ausgeschaltet* sind, wird die jeweilige Sequenz auf dem Bildschirm in voller Auflösung ohne digitale Effekte angezeigt.
- Wenn die Echtzeiteffekte *eingeschaltet* sind, erscheint die Sequenz in einer geringeren Auflösung, da zusätzlich die digitalen Effekte angezeigt werden.

Wenn Sie in den Display Settings Ihres Projekts High Quality ausgewählt haben, sollte die Aktivierung oder Deaktivierung der Echtzeiteffekte sich nicht sichtbar auf die Darstellung auswirken. Mit der Einstellung High Performance ist evtl. ein geringfügiger Unterschied erkennbar.

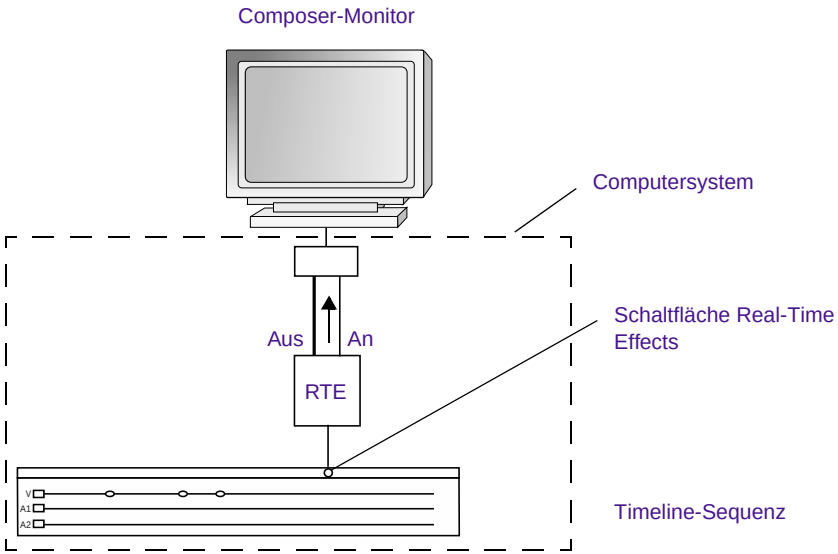


Abbildung 10 Anzeigen von Timeline-Informationen

Wenn Sie Echtzeiteffekte ein- bzw. ausschalten, bestimmen Sie dabei auch den Signalweg vom Computersystem zum Videomonitor (siehe Abbildung 11).

- Wenn die Echtzeiteffekte *ausgeschaltet* sind, wird die jeweilige Sequenz in voller Auflösung ohne digitale Effekte auf dem Bildschirm angezeigt. Das Signal wird über den 1394-Anschluss an den mit einem digitalem Videorecorder verbundenen Videomonitor oder eine Digitalkamera gesendet, die als Videomonitor dient.
- Wenn die Echtzeiteffekte *eingeschaltet* sind, erscheint die Sequenz in einer geringeren Auflösung, da zusätzlich die digitalen Effekte angezeigt werden. Das Signal wird über einen analogen Anschluss (S-Video oder VGA) an einen Videomonitor mit der Auflösung 800 x 600 ausgegeben.

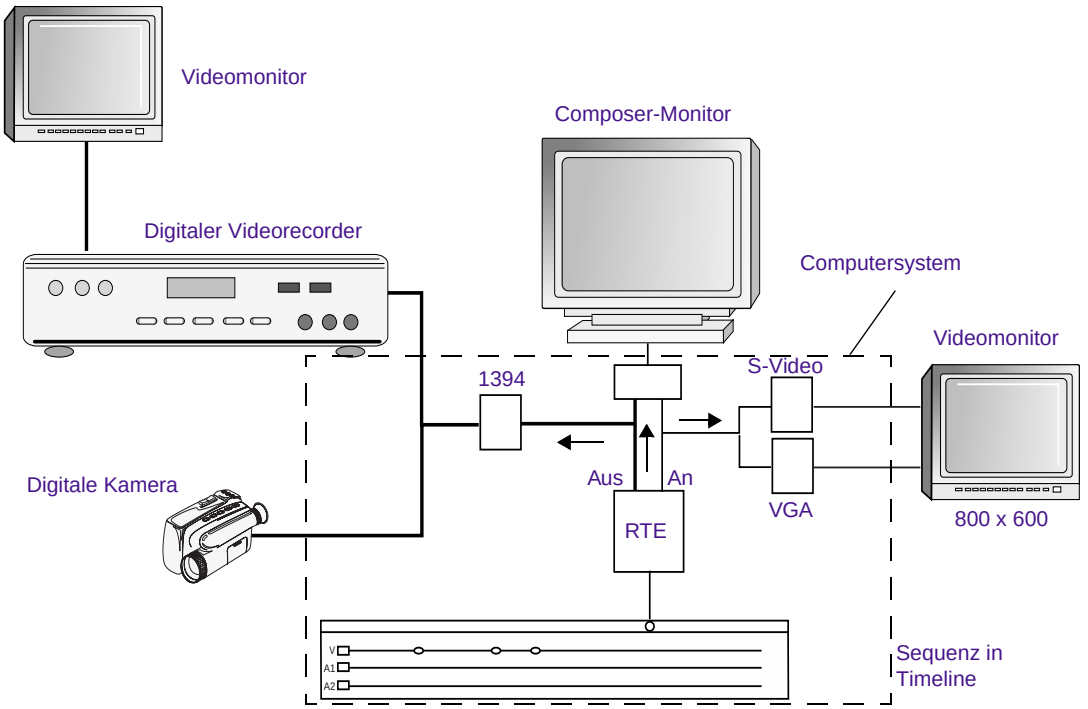


Abbildung 11 Überblick über den Videomonitor

Anschließen eines Videomonitors über eine 1394-Schnittstelle

So verbinden Sie einen Videomonitor mit einem Windows- oder Macintosh-System (in diesem Beispiel wird die Vorgehensweise unter Windows beschrieben):

1. Schließen Sie alle Geräte wie in „Anschließen eines Computers ohne Videomonitor“ auf Seite 71 beschrieben an das System an, aber schalten Sie sie nicht ein.
2. Schließen Sie einen Videomonitor mit dem entsprechenden analogen Kabel an den digitalen Videorecorder, die Digitalkamera oder den Transcoder an. Abbildung 12 zeigt als Beispiel die Verbindung eines digitalen Videorecorders mit einem Videomonitor.
3. Schließen Sie externe Aktivlautsprecher (bzw. interne Lautsprecher) mit dem entsprechenden Kabel an den digitalen Videorecorder, die Digitalkamera oder den Transcoder an.
4. Schalten Sie alle Peripheriegeräte und dann den Computer an.
5. Wenn Sie Avid Xpress DV ausführen, müssen Sie die Echtzeiteffekte ausschalten, damit die Ausgabedaten an die 1394-Schnittstelle gesendet werden können.

Die Ausgabedaten (Video und Audio) werden als Client-Audio und -Video synchronisiert und stimmen nicht *mit der Videoausgabe auf dem Monitor und der Audioausgabe über die Systemlautsprecher überein (siehe „Synchronisation von Audio und Video“ auf Seite 76).*

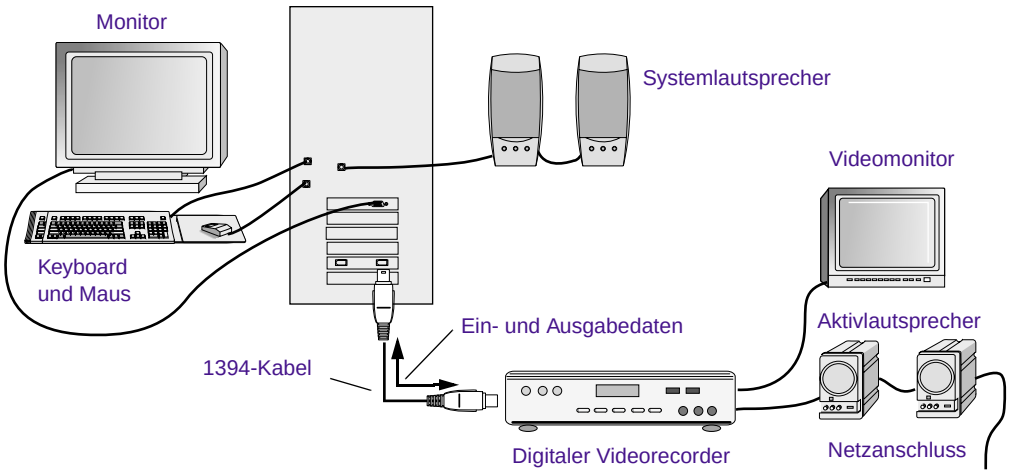


Abbildung 12 Anschließen eines Computers an einen Videomonitor

Synchronisation von Audio und Video

Wenn das Avid Xpress DV-System wie in Abbildung 13 gezeigt eingerichtet wurde, können Video und Audio in den folgenden Fällen scheinbar asynchron sein:

- Sie zeichnen von einem digitalen Gerät auf
- Es wurde ein Videomonitor angeschlossen

Das System funktioniert jedoch ordnungsgemäß. Das Problem entsteht wie folgt:

- **Synchronisationsproblem:** Beim Aufzeichnen von einem digitalen Gerät (Digitalkamera, digitaler Videorecorder oder Transcoder) sind die Ausgabe auf dem Composer-Monitor und die Tonausgabe auf den Systemlautsprechern nicht synchron mit dem eingehenden Video und Audio vom digitalen Gerät.

  Erklärung: Das eingehende Video und Audio vom digitalen Gerät muss vor der Ausgabe an den Composer-Monitor und die Systemlautsprecher gepuffert werden. Obwohl es den Anschein hat, dass Bild und Ton nicht synchron mit der Ausgabe vom digitalen Gerät

sind, werden Video und Audio korrekt aufgezeichnet. So erscheinen z.B. IN- und OUT-Marken, die Sie während der Videovorschau setzen, an den gewünschten Stellen für die Schnittbearbeitung.

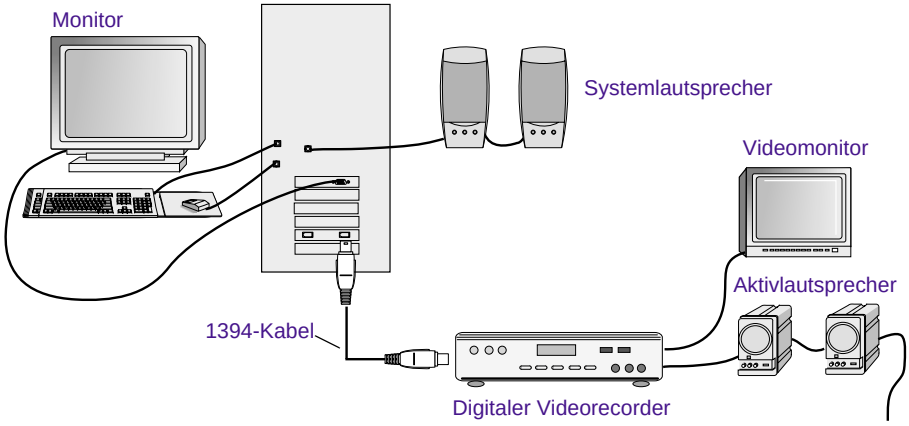


Abbildung 13 Avid Xpress DV-System mit Videomonitor

- **Synchronisationsproblem:** Wenn Sie einen Videomonitor anschließen, ist die Audioausgabe auf den Systemlautsprechern nicht synchron mit der Videoausgabe auf dem Videomonitor.

  Erklärung: Avid Xpress DV verarbeitet Video und Audio und gibt beides an den Composer-Monitor und die Systemlautsprecher aus. Video auf dem Composer-Monitor ist immer synchron mit Audio auf den Systemlautsprechern.

  Avid Xpress DV gibt dasselbe Video und Audio jedoch zugleich im 1394-Format an das digitale Gerät (Digitalkamera, digitaler Videorecorder oder Transcoder) über ein 1394-Kabel aus (siehe Abbildung 13).

  Da der Videomonitor mit dem digitalen Gerät verbunden ist, kommt es aufgrund der Verzögerung durch die Verarbeitungszeit von Video und Audio im System und der Ausgabe an das digitale Gerät zur Asynchronität zwischen Video auf dem Videomonitor und dem Audio auf den Systemlautsprechern.

Wenn Sie einen Videomonitor verwenden und synchrones Audio hören möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- Schließen Sie ein Lautsprecherpaar an dasselbe digitale Gerät wie den Videomonitor an.
- Schalten Sie die Systemlautsprecher ab, oder trennen Sie die Verbindung.

Video des Videomonitors und Audio von externen Lautsprechern sind immer synchron, wenn sie an das digitale Gerät ausgegeben werden.

Anschließen eines Videomonitors über eine analoge Schnittstelle

Wenn Sie Avid Xpress DV ausführen, müssen Sie die Echtzeiteffekte einschalten, damit die Ausgabedaten an den Videomonitor an der analogen Schnittstelle gesendet werden (siehe „Anschließen eines Videomonitors - Überblick“ auf Seite 72).

Analoge Verbindung mit einem Windows-System

Sie können einen Videomonitor direkt an die zweite VGA-Schnittstelle der Matrox® 550-Grafikkarte anschließen.

Analoge Verbindung mit einem Macintosh-System

Sie können einen Videomonitor direkt mit den analogen Schnittstellen der beiden folgenden unterstützten Macintosh-Produkte anschließen (eine Liste der unterstützten Macintosh-Produkte finden Sie im Avid Knowledge Center):

- PowerBook® G4 (Titanium) S-Videoausgang
- Power Macintosh® G4 mit einem Digital-zu-VGA-Adapter am digitalen Ausgang der Apple® Grafikkarte

Sie können einen Videomonitor nicht an ein iMac®-System anschließen. Die VGA-Schnittstellen an der Rückseite des iMac-Systems zeigen immer nur dasselbe Bild wie der integrierte Monitor.

Anforderungen für eine analoge Verbindung

Folgende Bedingungen müssen erfüllt werden, damit die angeschlossenen Monitore Daten als Videomonitore empfangen können:

- Echtzeiteffekte müssen aktiviert sein.
- Die Konsole muss eine Auflösung von 800 x 600 verwenden.

Sie können einen Videomonitor auch mit einem digitalen Videorecorder oder einer Digitalkamera verbinden, wie in „Anschließen eines Videomonitors über eine 1394-Schnittstelle“ auf Seite 75 beschrieben.

Steuerung eines analogen Videorecorders (Windows)

Die Avid Xpress DV-Software ermöglicht die Steuerung von analogen Videorecordern über die serielle Schnittstelle Ihres Windows-Systems. Die serielle Schnittstelle wird mit dem seriellen Steuerungsanschluss verbunden, über den die meisten analogen Videorecorder verfügen.

Zur Steuerung von analogen Videorecordern benötigen Sie ein serielles RS-232-auf-RS-422-Kabel oder einen Adapter. Im Folgenden wird erklärt, wie Sie mit dem separat zu erwerbenden Adapter eine Verbindung zwischen dem Windows-System und dem analogen Videorecorder herstellen. Dazu benötigen Sie:

- einen seriellen RS-232-auf-RS-422 Adapter
- zwei serielle Kabel mit 9-Pin-Steckern an beiden Enden

So schließen Sie einen einzelnen Recorder an Ihren Computer an:

1. Kaufen Sie einen Adapter.
2. Stecken Sie ein Ende des ersten 9-Pin-Kabels in den RS-232-Anschluss des Adapters (siehe Abbildung 14).

3. Stecken Sie das andere Ende des ersten 9-Pin-Kabels in den seriellen Anschluss des Computers.

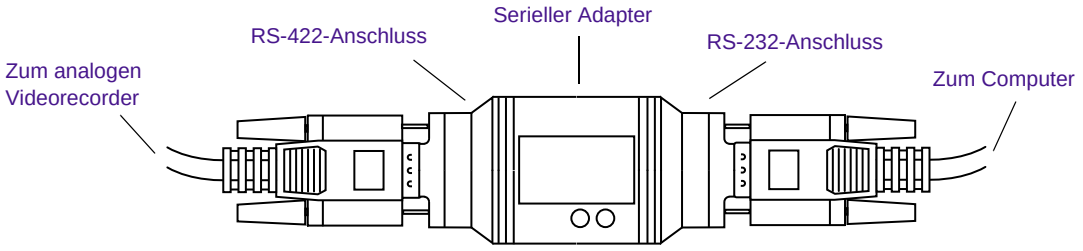


Abbildung 14 Verkabelung zur Steuerung eines analogen Videorecorders (Windows)

4. Stecken Sie ein Ende des zweiten 9-Pin-Kabels in den RS-422-Anschluss des Adapters.
5. Stecken Sie das andere Ende des zweiten 9-Pin-Kabels in den seriellen Anschluss des analogen Videorecorders.

Steuerung eines analogen Videorecorders (Macintosh)

Wenn Ihr Macintosh-System über eine USB-Schnittstelle verfügt, können Sie einen analogen Videorecorder steuern. Avid Xpress DV bietet analoge Videorecordersteuerung über einen USB-auf-Seriell-Adapter (verbunden mit der USB-Schnittstelle des Macintosh-Systems) und einen RS-232-auf-RS-422 seriellen Adapter-Kit. Die serielle Schnittstelle RS-422 des Adapters wird mit dem seriellen Steuerungsanschluss verbunden, über den die meisten analogen Videorecorder verfügen.

Im Folgenden wird ein Beispiel dafür gegeben, wie Sie mit dem separat zu erwerbenden USB-auf-Seriell-Adapter und dem RS-232-auf-RS-422-Adapter eine Verbindung zwischen dem System und dem analogen Videorecorder herstellen. Dazu benötigen Sie:

- USB-auf-Seriell-Adapter (Avid unterstützt nur Keyspan Twin Serial Adapter, Keyspan Artikelnummer USA-28x)
- einen seriellen RS-232-auf-RS-422 Adapter
- zwei serielle Kabel mit 9-Pin-Steckern an beiden Enden

So schließen Sie einen einzelnen Recorder an Ihren Computer an:

1. Erwerben Sie den Keyspan Twin Serial Adapter (USA-28x), einen seriellen Adapter RS-232-auf-RS-422 und zwei serielle Kabel.
2. Stecken Sie den USB-Anschluss des Keyspan Twin Serial Adapter in eine USB-Schnittstelle des Macintosh. Weitere Informationen zum Anschluss finden Sie in der Dokumentation des Systems.
3. Installieren Sie die Software für den Keyspan Twin Serial Adapter von der Keyspan Twin Serial Adapter CD-ROM. Sie können die Software auch von der Keyspan-Website herunterladen, wenn Sie die CD-ROM nicht haben.
4. Stecken Sie ein Ende des ersten 9-Pin-Kabels in den RS-232-Anschluss des seriellen Adapters (siehe Abbildung 15).
5. Stecken Sie das andere Ende des ersten 9-Pin-Kabels in den seriellen Anschluss des Keyspan Twin Serial Adapter.

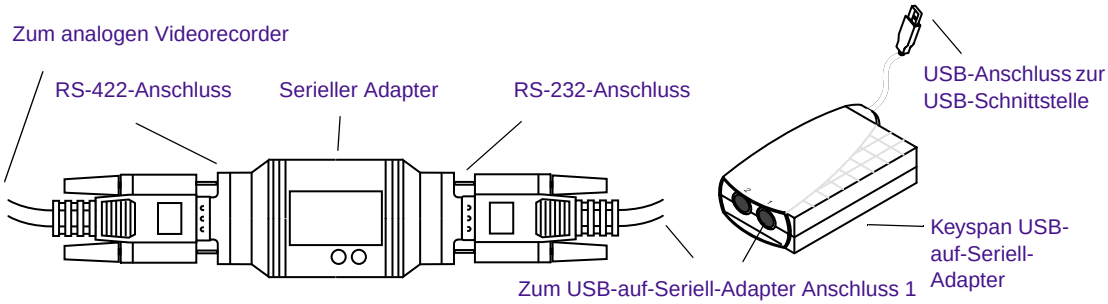


Abbildung 15 Verkabelung zur Steuerung eines analogen Videorecorders (Macintosh)

6. Stecken Sie ein Ende des zweiten 9-Pin-Kabels in den RS-422-Anschluss des Adapters.
7. Stecken Sie das andere Ende des zweiten 9-Pin-Kabels in den seriellen Anschluss des analogen Videorecorders.

Sie müssen den analogen Videorecorder in den Einstellungen unter Avid Xpress DV Deck Configuration Ihres Projekts konfigurieren. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Benutzerhandbuch.

Verbinden eines MAZ-Simulators (nur Windows)

Avid unterstützt den Anschluss eines MAZ-Simulators am System. Sie benötigen folgende Geräte, um den Simulator anschließen zu können:

- einen serielles Adapter mit folgendem Zubehör:
  - ein serieller Adapter
  - zwei serielle Kabel, eines mit zwei 9-Pin-Steckern und eines mit einem 9-Pin-Stecker und einer 9-Pin-Buchse
- ein MAZ-Simulatorkabel mit einem 9-Pin-Stecker und einer 9-Pin-Buchse

So verbinden Sie den MAZ-Simulator mit dem System:

1. Nehmen Sie die drei Kabel zur Hand.
2. Stecken Sie den 9-Pin-Stecker des Kabels mit Stecker und Buchse in den seriellen Adapter mit der Bezeichnung RS-232.
3. Stecken Sie die 9-Pin-Buchse des Kabels mit Stecker und Buchse in den seriellen Anschluss des PCs (siehe Abbildung 16).

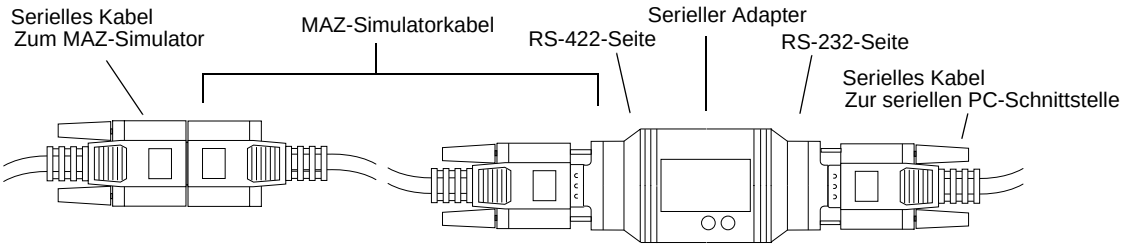


Abbildung 16 Verbinden eines MAZ-Simulators

4. Stecken Sie den 9-Pin-Stecker des MAZ-Simulatorkabels in den RS422-Anschluss des Adapters.
5. Stecken Sie den 9-Pin-Stecker des Kabels mit zwei Steckern in die 9-Pin-Buchse des MAZ-Simulatorkabels.
6. Verbinden Sie das andere Ende des 9-Pin-Kabels mit zwei Steckern mit dem MAZ-Simulator.

Zuweisen von Treibern für digitale Geräte (nur Windows)

Zur Aufzeichnung (Eingabe) von digitalen Daten aus einem unterstützten digitalen Gerät müssen Sie das Gerät mit der 1394-Karte verbinden (siehe „Anschließen eines 1394-Kabels“ auf Seite 70). Danach müssen Sie dem digitalen Gerät einen Treiber zuweisen.

Avid bietet einen Treiber (CustomDV.sys), den Sie jedem digitalen Gerät zuweisen müssen, das Sie mit der 1394-Karte verbinden. Durch diesen Treiber kann die Avid-Software das mit der 1394-Karte verbundene digitale Gerät steuern. Wenn Sie mehrere digitale Geräte mit der 1394-Karte verbinden, müssen Sie allen digitalen Geräten denselben CustomDV.sys-Treiber zuweisen.

Verbinden Sie keine digitalen Geräte mit der 1394-Karte, bevor Sie die Avid-Software installiert haben. Mit der Avid-Software wird der OHCI-kompatible Treiber (CustomDV.sys) installiert, den Sie jedem digitalen Gerät zuweisen, das Sie mit der 1394-Karte verbinden.

Folgendes geschieht, wenn Sie ein digitales Gerät mit der 1394-Karte verbinden und dann in Betrieb nehmen:

- Das digitale Gerät gibt ein Anmeldesignal an Windows aus.
- Das Betriebssystem fragt das mit der 1394-Karte verbundene digitale Gerät ab, um die Art des Geräts zu bestimmen.
- Das Betriebssystem überprüft, ob dem digitalen Gerät ein Treiber zugewiesen ist.
    - Wenn das digitale Gerät bereits zuvor mit der 1394-Karte verbunden war, sollten Sie bereits einen Treiber zugewiesen haben und es werden keine weiteren Schritte ausgeführt.
    - Wenn das digitale Gerät noch nicht mit der 1394-Karte verbunden war und kein Treiber zugewiesen wurde, öffnet Windows den Hardware-Assistenten, um dem Gerät einen Treiber zuzuweisen.

So weisen Sie dem digitalen Gerät 1394 DV Camcorder (Non DirectShow) im Hardware-Assistenten den Treiber CustomDV.sys zu:

1. Verbinden Sie das digitale Gerät mit der 1394-Karte und schalten Sie es ein. Der Hardware-Assistent wird geöffnet (siehe Abbildung 17).

Found New Hardware Wizard
Welcome to the Found New Hardware Wizard
This wizard helps you install a device driver for a hardware device.
To continue, click Next.
< Back
Next >
Cancel

Abbildung 17 Hardware-Assistent

2. Klicken Sie auf Next. Der Hardware-Assistent fordert zur Eingabe der benötigten Informationen auf.
3. Wählen Sie die Option Search for a suitable driver for the 1394 DV Camcorder (Non DirectShow), und klicken Sie auf Next. Der Hardware-Assistent fordert zur Eingabe der benötigten Informationen auf.
4. Wählen Sie die Option Specify location, und klicken Sie auf Next.

   Das Dialogfeld Found New Hardware Wizard wird geöffnet (siehe Abbildung 18).

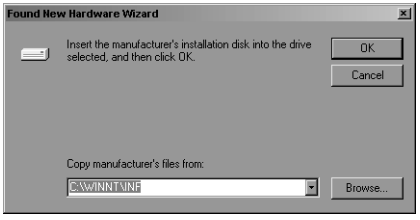


Abbildung 18 Dialogfeld Found New Hardware Wizard

Das Systemlaufwerk ist üblicherweise Laufwerk C.

5. Geben Sie im Feld Copy manufacturer's file from *Systemlaufwerk*:\WINNT\INF ein. Klicken Sie auf Browse.

   Das Dialogfeld Locate File erscheint.

6. Wählen Sie CustomDV.inf, und klicken Sie auf Open.

CustomDV.inf ist eine Installationsinformationsdatei, die der Hardware-Assistent zur Installation des Treibers CustomDV.sys verwendet. Wenn Sie die .inf-Datei nicht sehen, müssen Sie evtl. die Anzeigeoptionen ändern, um versteckte Dateien anzuzeigen.

   So zeigen Sie versteckte Dateien an:

   a. Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol My Computer.

   b. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Folder Options.

   c. Klicken Sie auf die Registerkarte View.

   d. Aktivieren Sie die Option Show hidden files and folders.

   e. Klicken Sie auf OK.

   Wählen Sie die Datei CustomDV.inf aus, und klicken Sie auf Open.

7. Klicken Sie im Dialogfeld Found New Hardware Wizard auf OK.

   Der Hardware-Assistent führt die Installation weiter und zeigt die Ergebnisse der Treibersuche:

   - 1394 DV Camcorder (Non DirectShow)
   - Systemlaufwerk:\WINNT\INF\CustomDV.inf

8. Klicken Sie auf Next.

   Es erscheint das Dialogfeld Digital Signature Not Found.

9. Klicken Sie auf Yes. Das Dialogfeld Insert Disk erscheint.

10. Klicken Sie auf OK. Das Dialogfeld Files Needed wird angezeigt (siehe Abbildung 19).

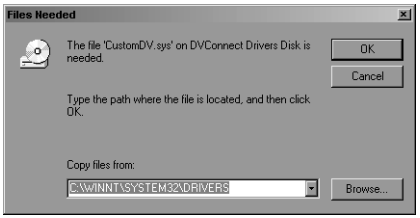


Abbildung 19 Dialogfeld Files Needed

Das Systemlaufwerk ist üblicherweise Laufwerk C.

11. Geben Sie im Textfeld Copy files from die Zeile *Systemlaufwerk*:\WINNT\SYSTEM32\DRIVERS ein, und klicken Sie auf OK.
12. Klicken Sie auf Finish. Damit ist der Treiber CustomDV.sys Ihrem digitales Gerät, 1394 DV Camcorder (Non DirectShow), zugewiesen.

So überprüfen Sie, ob der Treiber CustomDV.sys korrekt installiert wurde:

1. Lassen Sie das digitale Gerät mit der 1394-Karte verbunden, aber schalten Sie es aus.
2. Klicken Sie auf Start, Settings und Control Panel.
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol System.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte Hardware.
5. Klicken Sie auf Device Manager.
6. Klicken Sie auf das +-Symbol neben Sound, Video, and Game Controller.
7. Schalten Sie das digitale Gerät ein.

   Nach ein paar Sekunden sollte 1394 DV Camcorder (Non DirectShow) unter Sound, Video, and Game Controller angezeigt werden.

Ausschalten der Geräte (Windows)

Wenn Sie das System nicht mehr benötigen und es komplett ausschalten möchten, gehen Sie folgendermaßen vor, um Ihren Computer bzw. die Medienspeicherlaufwerke nicht zu beschädigen. Beenden Sie immer Avid Xpress DV, bevor Sie die Geräte ausschalten.

So schalten Sie Ihre Geräte aus:

1. Wählen Sie im Menü Start den Befehl Shut Down. Das Dialogfeld Shut Down Windows wird angezeigt.
2. Wählen Sie die Optionen Shut down, und klicken Sie auf OK.
3. Schalten Sie Ihren Computer aus, wenn die Meldung erscheint, dass Sie den Computer jetzt ausschalten können.
4. Schalten Sie die Lautsprecher und Bildschirme aus.
5. Schalten Sie alle externen Medienlaufwerke aus.
6. Schalten Sie die übrige Hardware aus.

Entfernen Sie niemals externe Medienlaufwerke aus dem Avid Xpress DV-System, wenn es eingeschaltet ist. Schalten Sie den Computer und die Laufwerke aus, bevor Sie sie entfernen.

Ausschalten der Geräte (Macintosh)

Wenn Sie das System nicht mehr benötigen und es komplett ausschalten möchten, gehen Sie folgendermaßen vor, um Ihren Computer bzw. die Medienspeicherlaufwerke nicht zu beschädigen. Beenden Sie immer Avid Xpress DV, bevor Sie die Geräte ausschalten.

So schalten Sie Ihre Geräte aus:

1. Wählen Sie im Menü Apple den Befehl Shut Down.
2. Schalten Sie die Lautsprecher und Bildschirme aus.
3. Schalten Sie alle externen Medienlaufwerke aus.
4. Schalten Sie die übrige Hardware aus.

Entfernen Sie niemals externe Medienlaufwerke aus dem Avid Xpress DV-System, wenn es eingeschaltet ist. Schalten Sie den Computer und die Laufwerke aus, bevor Sie sie entfernen.

Kapitel 3

Informationen zu Avid Xpress DV

In diesem Kapitel werden die grundlegenden Begriffe und die Fachterminologie erklärt, die Sie zur Videobearbeitung mit Avid Xpress DV kennen sollten. Es enthält die folgenden Abschnitte:

- Informationen zu DV
- Nichtlineares Schneiden mit Avid Xpress DV
- Begriffe und Fachtermini in Avid Xpress DV
- Das Dateisystem von Avid Xpress DV
- Arbeitsablauf in einem Projekt

Informationen zu DV

Die Abkürzung DV im Produktnamen Avid Xpress DV steht für *Digital Video*. Genauer gesagt, bezieht sie sich auf digitales Videomaterial, das durch Geräte übertragen wird, die dem IEEE-Standard 1394 entsprechen. Dieser Gerätestandard (z.B. für Kameras, Video- bzw. Audiorecorder, Kabel, Anschlüsse und Steckkarten) wird auch als FireWire oder I.LINK bezeichnet. Über DV-Verbindungen können Sie digitale Daten (Video und Audio) ohne Verluste direkt von einer DV-Kamera auf ein digitales nichtlineares Bearbeitungssystem überspielen. Die DV-Technologie

vereinfacht die Übertragung von Filmmaterial von einer Kamera in das Avid Xpress DV-System und bietet qualitativ hochwertiges Video zu einem günstigen Preis.

Nichtlineares Schneiden mit Avid Xpress DV

Bei der herkömmlichen Videobearbeitung wird Video- und Audiomaterial elektronisch von einem Originalband auf ein Masterband überspielt (Dubbing). Dieses Verfahren ist jedoch mühsam, und Änderungen sind nur mit großem Aufwand möglich.

Wenn Sie dagegen mit Avid Xpress DV arbeiten, müssen Sie das Filmmaterial nicht auf ein Masterband überspielen. Sie bearbeiten stattdessen Avid Xpress DV-*Clips*, d.h. Segmente des Materials, die auf die digitalen Audio- und Videodateien verweisen. Avid Xpress DV erlaubt Ihnen das Experimentieren bei jedem Schnittvorgang. Sie können einzelne Bilder oder auch ganze Segmente trimmen, verschieben, löschen, duplizieren oder ändern und sehen die Ergebnisse sofort. Diese Art der Bearbeitung wird als *nichtlinear* bezeichnet, da Sie nicht wie bei der herkömmlichen Videobearbeitung jeden Clip einzeln überspielen müssen.

Begriffe und Fachtermini in Avid Xpress DV

In diesem Abschnitt werden die folgenden in Avid Xpress DV verwendeten Begriffe erläutert, damit die Beschreibung des Bearbeitungsprozesses leichter verständlich wird:

- Mediendateien
- Clips
- Subclips
- Sequenzen
- Bins
- Projekte
- Attic-Ordner

Mediendateien

Mediendateien enthalten Originalmaterial.

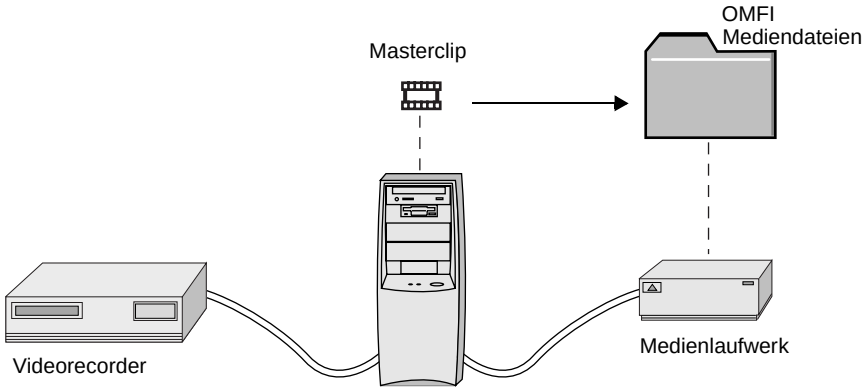
Wenn Sie Originalmaterial von einer Kamera bzw. einem Videorecorder aufzeichnen bzw. Computergrafikdateien in ein Avid Xpress DV-Projekt importieren, wird dieses Material in *Mediendateien* auf den Medienlaufwerken des Systems gespeichert. Dabei wird für jede Video- bzw. Audiospur eine Mediendatei angelegt. Bei Videomaterial mit Stereo-Soundtrack werden drei Mediendateien erstellt: eine Videospur und zwei Audiospuren. Die Mediendateien werden im Ordner OMFI MediaFiles gespeichert. Ein solcher Ordner befindet sich auf jedem Medienlaufwerk.

Obwohl die Mediendateien das eigentliche Originalmaterial des Programms enthalten, bearbeiten Sie diese Dateien niemals direkt. Stattdessen verschieben, kopieren und bearbeiten Sie Clips, Subclips und Sequenzen, die auf die Mediendateien verweisen.

Clips

Clips verweisen auf Mediendateien.

Avid Xpress DV erstellt beim Aufzeichnen von Material einen *Masterclip*, der auf dem internen Laufwerk des Rechners gespeichert wird. Der Masterclip verweist auf die entsprechende Mediendatei, die sich im Ordner OMFI MediaFiles auf einem Medienlaufwerk befindet. Das Medienlaufwerk kann sich im Rechner (*intern*) oder außerhalb des Rechners (*extern*) befinden.



Beim Bearbeiten des Videos werden weitere Clips, z.B. Grafik- und Effektclips, erstellt. Die Bearbeitungen werden nur an den Clips vorgenommen, die entsprechenden Mediendateien bleiben unverändert. Auf diese Weise können Sie sehr schnell schneiden und Schnitte wieder rückgängig machen, ohne dabei das Originalmaterial zu zerstören.

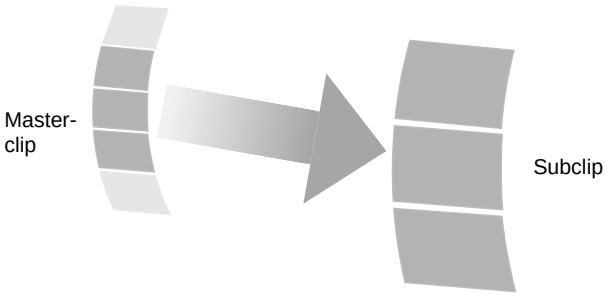
Da Sie mit Clips und nicht mit Mediendateien arbeiten, können Sie praktisch beliebig viele Versionen eines Videoprogramms erstellen, ohne mehrere Kopien des oft sehr umfangreichen Originalmaterials anfertigen zu müssen.

Subclips

Subclips sind Ausschnitte eines Clips.

Subclips sind Clipausschnitte, die Sie in Ihrer Sequenz benutzen können. Sie erstellen einen Subclip, indem Sie in einem Clip eine IN-Marke (Anfang) und eine OUT-Marke (Ende) setzen, die Alt-Taste gedrückt halten und den Clip in die Bin ziehen. Der Subclip enthält das Material, das zwischen der IN- und der OUT-Marke liegt.

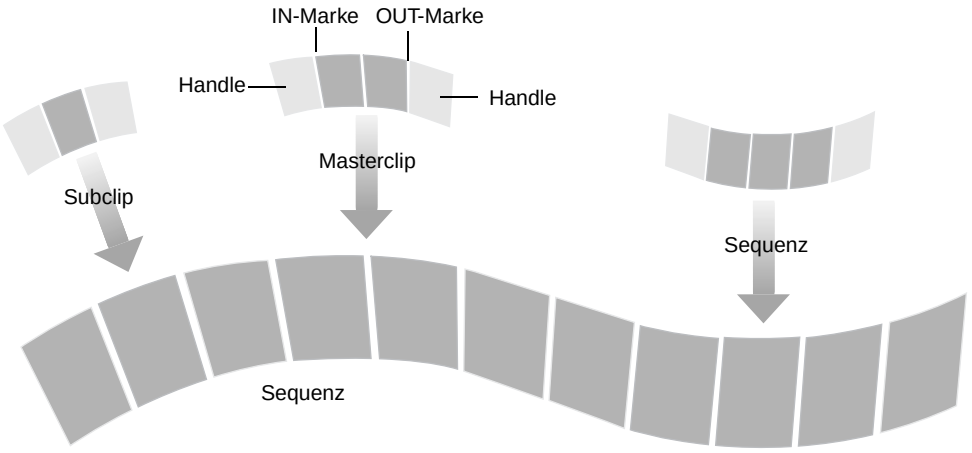
Ein Subclip verweist auf den Masterclip der Mediendatei. Der Masterclip, aus dem ein Subclip erstellt wurde, darf nicht gelöscht werden. Dies würde den Verlust der Informationen im Subclip bedeuten.



Sequenzen

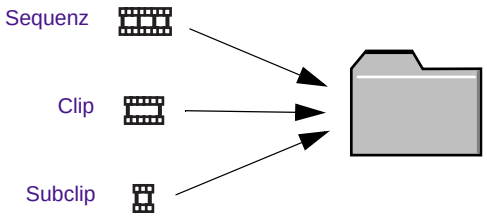
Eine Sequenz ist ein Programm, das aus Clips und Subclips zusammengestellt wurde.

Sie können verschiedene Clips und Subclips zu einer *Sequenz* zusammenstellen. Diese kann bearbeitetes Material aus Master- und Subclips, neue Clips, die beim Hinzufügen von Effekten entstehen, und Material aus anderen Sequenzen enthalten.



Eine Sequenz besteht aus entsprechend gekennzeichnetem Material aus Clips, Subclips und anderen Sequenzen. Das Material außerhalb der IN- und OUT-Marken verbleibt im Masterclip der Mediendatei. Diese Materialsegmente werden *Handles* genannt. Handles werden benötigt, um Schnitte zu trimmen und Übergangseffekte zwischen Segmenten zu erstellen. Weitere Informationen zum Trimmen von Schnitten finden Sie unter „Beidseitiges Trimmen“ auf Seite 169. Weitere Informationen zu Übergangseffekten finden Sie unter „Hinzufügen eines Überblendungseffekts (Fade-In)“ auf Seite 175.

Sequenzen enthalten genau wie Clips und Subclips Verweise auf Mediendateien, die im Ordner OMFI MediaFiles gespeichert sind. Wenn Sie einen Clip löschen, der zum Erstellen einer Sequenz benutzt wurde, wird das Material trotzdem angezeigt, da die Sequenz nach wie vor auf die Mediendateien verweist.



Bins

Filmmaterial wird in Bins angeordnet.

Clips, Subclips und Sequenzen werden in *Bins* angeordnet und gespeichert. Im traditionellen Filmschnitt ist die Bin der Behälter, in dem die Filmcutter ihre Filmrollen aufbewahren. In Avid Xpress DV sind Bins Datenbanken zum Anordnen des Materials für ein Projekt.

Projekte

Ein Projekt, in dem Sie Sequenzen bearbeiten, enthält eine oder mehrere Bins.

Das Material, das zum Erstellen eines Programms erforderlich ist, wird in einem *Projekt* gesammelt. Jedes Projekt enthält Informationen zu Bins, Clips, Subclips, Sequenzen und zum Programm in der Timeline. Auf dem System können gleichzeitig mehrere Projekte vorhanden sein, Sie können jedoch immer nur an einem arbeiten.

Attic-Ordner

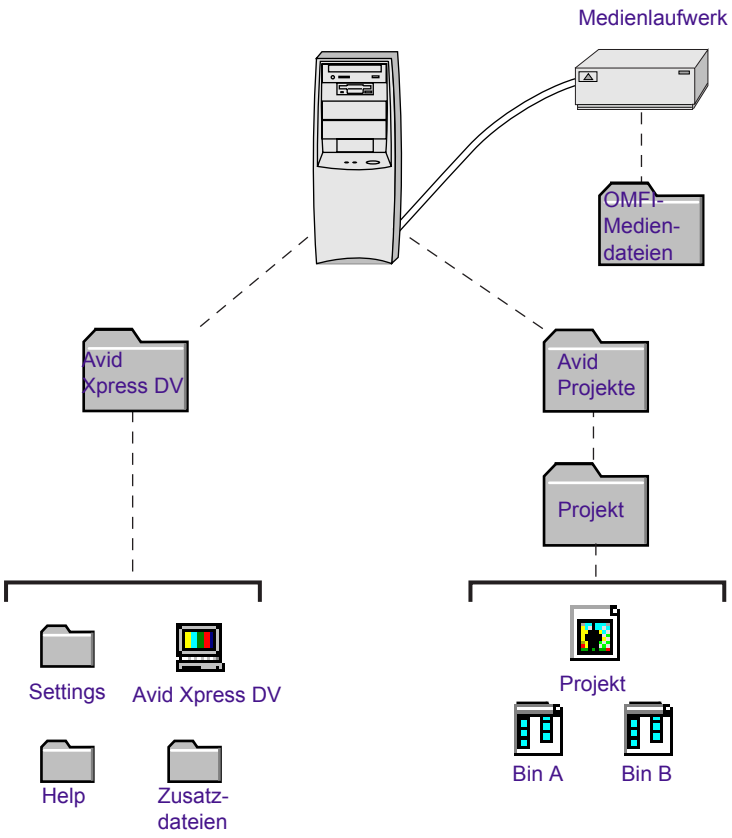
Ausführliche Anweisungen zum Laden von Bins aus dem Attic-Ordner finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* bzw. in der Hilfe.

Avid Xpress DV speichert Kopien des aktuellen Projekts und der dazugehörigen Bins in regelmäßigen Abständen sowie beim Speichern oder Schließen eines Projekts bzw. einer Bin. Diese automatisch gespeicherten Dateien werden im *Attic-Ordner* im Stammverzeichnis der internen Festplatte abgelegt. Wenn Sie Ihre Arbeit auf Grund eines Stromausfalls oder Systemabsturzes nicht speichern konnten, öffnen Sie den Attic-Ordner und suchen nach einem Projekt bzw. einer Bin mit demselben Namen wie das verloren gegangene Projekt bzw. die verloren gegangene Bin und der Dateinamenerweiterung .bak*xx*, wobei *xx* für die Versionsnummer steht. So trägt zum Beispiel die erste Sicherungsdatei der Bin Saturn den Namen Saturn Bin.bak01. Neuere Versionen heißen Saturn Bin.bak02, Saturn Bin.bak03 usw.

Das Dateisystem von Avid Xpress DV

Die folgende Abbildung zeigt die verschiedenen Arten von Avid Xpress DV-Dateien mit ihren Speicherorten. Der Anwendungsordner Avid Xpress DV liegt auf der internen Festplatte des Rechners. Der Ordner Avid Projects liegt ebenfalls auf der internen Festplatte, der genaue Pfad hängt von der Art der Installation ab. Auf jedem Medienlaufwerk wird ein Ordner OMFI MediaFiles angelegt. Mediendateien müssen auf einem separaten, von Avid genehmigten Medienlaufwerk gespeichert werden, das schnell genug für die Videowiedergabe ist.

Ausführliche Informationen zu Ordnern und Dateien finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.



Arbeitsablauf in einem Projekt

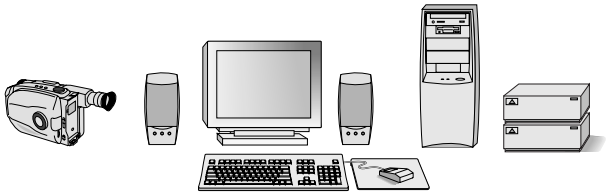
Im Folgenden werden die vier Stadien eines typischen Avid Xpress DV-Projekts beschrieben: Starten eines Projekts, Vorbereiten der Bearbeitung, Bearbeiten einer Sequenz und Ausgabe der Sequenz.

Ausführliche Beschreibungen der einzelnen Stadien finden Sie in den gedruckten und Online-Handbüchern sowie in der Hilfe.

Starten eines Projekts

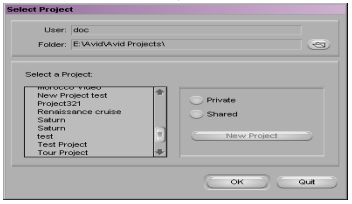
Das Starten eines Projekts umfasst die folgenden Schritte:

1. Schalten Sie Ihre Geräte in der richtigen Reihenfolge ein und starten Sie die Software. Lautsprecher und externe Medienlaufwerke sind optional.



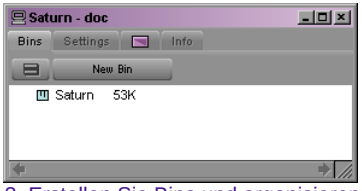
1. Schalten Sie Ihr Avid-System ein und starten Sie die Anwendung.

2. Wählen Sie ein *Projekt* aus oder erstellen Sie eines. Nach Abschluss der Bearbeitung sollte das Projekt eine oder mehrere fertige *Sequenzen* enthalten.



2. Wählen Sie ein Projekt aus oder erstellen Sie eines.

3. Erstellen Sie *Bins* und ordnen Sie diese an.



3. Erstellen Sie Bins und organisieren Sie diese.

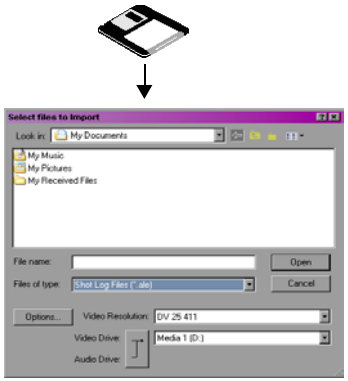
4. Erstellen Sie regelmäßig *Sicherungskopien* des Projekts.

4. Legen Sie eine Sicherungskopie des Projekts an.

Vorbereiten der Bearbeitung

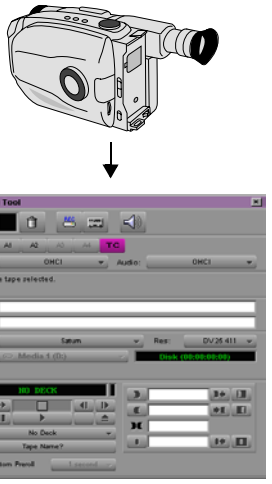
Das Vorbereiten der Bearbeitung umfasst die folgenden Schritte:

1. (Optional) Importieren Sie die Log-Dateien in die Bins bzw. loggen Sie das Material manuell.



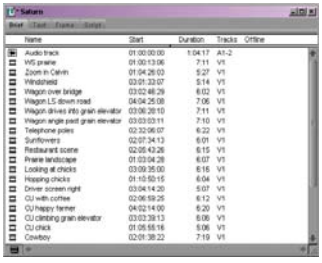
1. (Optional) Importieren Sie Shot Log-Dateien in eine Bin.

2. Zeichnen Sie das DV-Material auf und erstellen Sie *Mediendateien* und *Masterclips*.



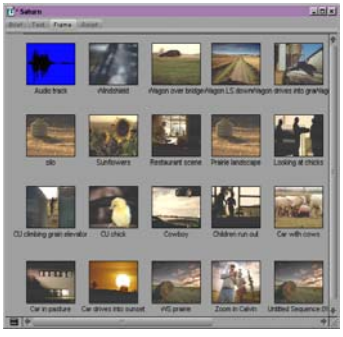
2. Zeichnen Sie das Filmmaterial auf und erstellen Sie Masterclips und Mediendateien.

3. Ordnen Sie die Clips des Originalmaterials in Bins an, damit Sie beim Bearbeiten leicht darauf zugreifen können.



3. Sortieren Sie die Clips und organisieren Sie sie in Bins.

4. (Optional) Erstellen Sie ein *Storyboard*, um sich einen Eindruck von der Endfassung zu verschaffen, bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen



4. Erstellen Sie mit Storyboards eine Vorschau der Sequenz.

Bearbeiten einer Sequenz

Das Bearbeiten einer Sequenz umfasst die folgenden Schritte:

1. Sehen Sie die Clips vorher durch und setzen Sie *IN*- und *OUT-Marken* bzw. erstellen Sie *Subclips* aus Abschnitten der Masterclips.

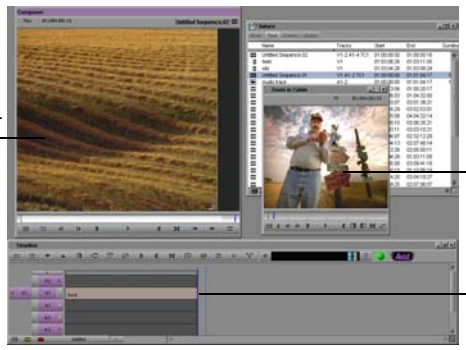
2. Erstellen Sie mit Hilfe der Steuerelemente in der Timeline, im Player-Popup-Monitor bzw. im Composer-Monitor die Sequenz.

3. Nehmen Sie mit Hilfe der Funktionen der verschiedenen Bearbeitungsmodi (z.B. Segmentmodus, Trimmmodus und Effektmodus) Detailbearbeitungen vor.

4. Passen Sie die Audiospuren an und mischen Sie sie. Bereiten Sie sie dann mit dem *Audio-Tool* und dem *Audio Mix-Tool* für die endgültige Wiedergabe bzw. die Ausgabe vor.

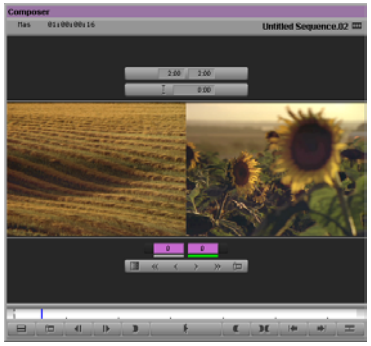
5. Kehren Sie zur Schnittbearbeitung zurück, falls weitere Korrekturen erforderlich sind.

1. Führen Sie das Filmmaterial vor, markieren und subkatalogisieren Sie es.



5. Fahren Sie mit der Vorführung des Filmmaterials und dem Bearbeiten fort, wie benötigt.

2. Führen Sie die Bearbeitung mit der Timeline und den Monitoren durch.



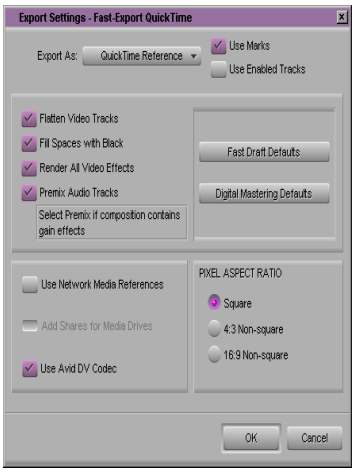
3. Führen Sie eine Detailbearbeitung der Schnitte und Effekte durch.

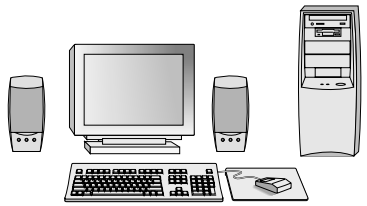
4. Führen Sie eine Detailbearbeitung von Balance, Lautstärke und EQ durch.

Ausgabe

Für die Ausgabe Ihrer Sequenz können Sie unter mehreren Optionen wählen:

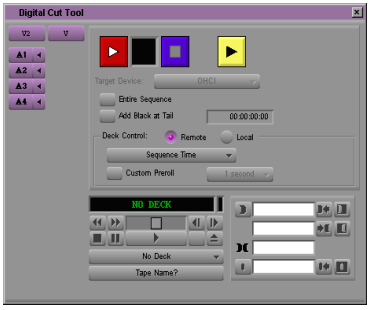
Exportieren Sie das Material zur Audio- oder Grafiknachbearbeitung in der Anwendung eines Drittherstellers, zum Einbinden in ein Multimediaprojekt oder zur Veröffentlichung im Internet.





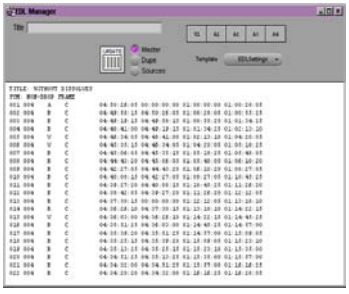
Exportieren Sie das Material zur weiteren Bearbeitung, zum Einbinden in ein Multimediaprojekt oder zur Veröffentlichung im Internet.

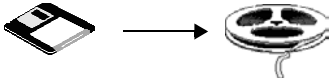
Zeichnen Sie die Endfassung Ihrer Sequenz als digitale Ausspielung auf Band auf.



Zeichnen Sie eine digitale Ausspielung direkt auf Band auf.

Erstellen Sie eine EDL zur Online-Bearbeitung des Videobands.





Erstellen Sie eine EDL zur Online-Bearbeitung des Videobands.

Kapitel 4

Arbeiten mit Avid Xpress DV

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Hilfsmittel vorgestellt, mit denen Sie sich einen Überblick über den Umgang mit Avid Xpress DV verschaffen können:

- Tutorial
- Hilfe
- Online-Dokumentation
- Tipps und weitere Informationen

Tutorial

Die in diesem Handbuch enthaltenen Tutorialkapitel sind als praktische Einführung in die Videobearbeitung mit dem Avid-System gedacht. In diesem Tutorial bearbeiten Sie eine 1-minütige Sequenz. Sie können diese Sequenz auf Band, DVD, CD-ROM oder als Stream über das Internet ausgeben.

Das Filmmaterial für die Sequenz befindet sich auf den Avid Xpress DV Tutorial-CD-ROMs, die im Lieferumfang enthalten sind. Bei diesem Material handelt es sich um DV-Medien, die bereits aufgezeichnet wurden, so dass Sie direkt damit arbeiten können. Es liegt im NTSC- oder PAL-Format vor (siehe Beschriftung der CD-ROMs).

Das Aufzeichnen von Video- und Audiomaterial von einer Kamera bzw. einem Videorecorder wird in diesem Tutorial nicht behandelt. Anweisungen hierzu finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* und in der Hilfe.

Bevor Sie beginnen, sollten Sie sich vergewissern, dass die Medien- und Projektdateien für das Tutorial installiert wurden (siehe „Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Windows)“ auf Seite 55 und „Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Macintosh)“ auf Seite 66).

Sie haben zwei Möglichkeiten zum Durcharbeiten des Tutorials. Welche davon für Sie geeignet ist, hängt von Ihrem Kenntnisstand und Ihrer Erfahrung im Umgang mit Avid-Systemen ab.

- Wenn Sie noch keine Erfahrung mit Avid Xpress DV oder anderen Avid-Systemen haben, sollten Sie das gesamte Tutorial durcharbeiten.
- Wenn Sie bereits mit anderen Avid-Systemen gearbeitet haben, können Sie sich auf die Kapitel beschränken, in denen die spezifischen Funktionen von Avid Xpress DV erläutert werden, und die entsprechenden Aufgaben im Tutorial bearbeiten. Für die meisten Kapitel wird eine Sequenz angeboten, auf die die bisherigen Arbeitsschritte angewendet wurden.

Das komplette Tutorial dauert zwischen drei und vier Stunden.

Hilfe

Über die Avid-Hilfe können Sie für alle Aufgaben, Fenster, Dialogfelder und Bildschirmobjekte Hilfe und Hintergrundinformationen aufrufen. Das Hilfesystem liegt im HTML-Format vor und wird in einem Web-Browser geöffnet. Sie benötigen Version 4.5 oder höher von Microsoft® Internet Explorer.

Einrichten des Browsers

Damit Sie alle Funktionen der Avid-Hilfe nutzen können, muss der Browser so eingestellt sein, dass Cookies zugelassen werden. Avid speichert keine persönlichen Informationen über Sie oder über Ihr System, die über die häufig aufgesuchten Hilfethemen hinausgehen.

So aktivieren Sie Cookies:

1. Wählen Sie im Menü Tools des Internet Explorer die Option Internet Options.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Privacy.
3. Klicken Sie auf den Regler und ziehen Sie ihn nach unten auf Accept All Cookies, um alle Cookies zu akzeptieren.
4. Klicken Sie auf Apply und anschließend auf OK.

Hilfe zu Fenstern und Dialogfeldern

Die Hilfe bietet kontextabhängige Informationen zu Fenstern und Dialogfeldern (z.B. Tools und Einstellungen).

So rufen Sie Hilfe zu Fenstern und Dialogfeldern auf:

1. Stellen Sie sicher, dass die Avid-Anwendung aktiviert ist.
2. Platzieren Sie den Mauszeiger in dem Fenster bzw. Dialogfeld, zu dem Sie Hilfe brauchen.
3. Drücken Sie die Taste F1 (Windows) oder die Hilfetaste (Macintosh) auf der Tastatur.

   Wenn es zu diesem Fenster bzw. Dialogfeld keine Informationen gibt, wird im Browser die Meldung Navigation Canceled eingeblendet. Rufen Sie in diesem Fall die Hilfe auf und verwenden Sie die Funktion Search bzw. Index, um nach Informationen zu diesem Fenster bzw. Dialogfeld zu suchen.

Hilfe zu Bildschirmobjekten

Über die Direkthilfe können Sie die Funktionen der einzelnen Schaltflächen und anderer Bildschirmobjekte abfragen.

So rufen Sie Hilfe für Bildschirmobjekte auf:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - (Windows) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bildschirmobjekt (z.B. eine Schaltfläche).
   - (Macintosh) Halten Sie die Strg- und Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf das Bildschirmobjekt (z.B. eine Schaltfläche).

   Ein Kontextmenü wird geöffnet.
2. Wählen Sie den Befehl What's This?.

   Ein Browser-Fenster mit einer Erklärung des Elements wird geöffnet. Viele Hilfefenster enthalten Links (unterstrichenen Text), über die weitere Informationen aufgerufen werden können.

Für manche Dialogfelder, wie Import und Print, können Sie das Fragezeichensymbol verwenden, um What's This? aufzurufen (nur Windows).

Anzeigen des Hilfefensters (nur Windows)

Wenn Sie ein Hilfethema aufgerufen haben und anschließend zur Avid-Anwendung zurückkehren, verschwindet die Hilfe hinter dem Avid-Fenster.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, sicherzustellen, dass das Hilfefenster sichtbar bleibt. Weitere Informationen hierzu finden Sie hier:

- Anzeigen des Hilfefensters über die Taskleiste (nur Windows)
- Verändern der Größe der Anwendung (nur Windows)
- Wiederherstellen der Hilfe mit Alt+Tab (nur Windows)

Anzeigen des Hilfefensters über die Taskleiste (nur Windows)

Sie können das Hilfefenster über die Taskleiste am unteren Bildschirmrand wieder anzeigen. Alle aktiven Anwendungen erscheinen als Schaltflächen in der Taskleiste.

Klicken Sie zum Einblenden des Hilfefensters auf das Browser-Symbol in der Taskleiste.

Wenn Sie die Taskleiste nicht sehen können, haben Sie möglicherweise eine Eigenschaft aktiviert, die sie ausblendet.

So bleibt die Taskleiste immer im Vordergrund:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle in der Taskleiste.
2. Wählen Sie im Popup-Menü die Option Properties.

   Das Dialogfeld Taskbar Properties erscheint.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Always on top.
4. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Auto hide.
5. Klicken Sie auf OK.

   Die Taskleiste ist nun immer sichtbar.

Wenn Sie möchten, dass die Taskleiste nur dann eingeblendet wird, wenn Sie den Mauszeiger über den unteren Bildschirmrand bewegen, aktivieren Sie die Kontrollkästchen Auto hide und Always on top.

Verändern der Größe der Anwendung (nur Windows)

So verkleinern Sie das Anwendungsfenster, damit das Hilfefenster sichtbar bleibt:

1. Klicken Sie auf die Titelleiste des Hilfefensters und ziehen Sie es zum oberen Bildschirmrand.
2. Klicken Sie in das Avid-Fenster.

   Der Hilfe-Browser wird vom Avid-Fenster verdeckt.

3. Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Avid-Fensters auf die Schaltfläche Restore.

   Das Fenster wird etwas kleiner und der Hilfe-Browser wird dahinter sichtbar.

   Jetzt können Sie zwischen der Anwendung und dem Hilfe-Browser umschalten, ohne dazu das Avid-Fenster bedeutend verkleinern zu müssen.

Wiederherstellen der Hilfe mit Alt+Tab (nur Windows)

So zeigen Sie das Hilfefenster mit Alt+Tab an:

1. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt.
2. Drücken Sie bei gedrückter Alt-Taste kurz die Tabulatortaste.

   Ein Fenster mit Symbolen und Namen aller derzeit aktiven Anwendungen wird angezeigt. Die aktuelle Anwendung erscheint umrandet.
3. Halten Sie weiterhin die Alt-Taste gedrückt und drücken Sie wiederholt die Tabulatortaste, bis das Hilfe-Browser-Symbol markiert ist. Lassen Sie dann beide Tasten los.

Suchen von Informationen in der Hilfe

Wenn Sie die Hilfe über den Befehl Help im gleichnamigen Menü öffnen, wird der Hilfe-Browser eingeblendet. Die linke Seite des Hilfefensters enthält ein Inhaltsverzeichnis und Schaltflächen zum Suchen von Informationen.

Inhaltsverzeichnis

Das Inhaltsverzeichnis (Schaltfläche Contents) enthält eine Liste der in der Hilfe enthaltenen Themen.

Zum Aufrufen des Inhaltsverzeichnisses über die Schaltfläche Contents haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie im Menü Help die Option Avid Xpress DV Help, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche Contents.

- Klicken Sie in einem Hilfethema auf die Schaltfläche Contents.

Doppelklicken Sie zum Aufrufen eines Themas auf den Titel im Inhaltsverzeichnis.

(Nur Macintosh) Im Inhaltsverzeichnis werden nur die Hauptthemen angezeigt. Viele Einträge verweisen auf Unterthemen mit verwandten Informationen oder Verfahren.

Sie können auch mit der rechten Maustaste ein Kontextmenü aufrufen und den Befehl Print wählen.

Index

Über die Schaltfläche Index wird eine alphabetische Liste von Einträgen aufgerufen, ähnlich dem Index eines Buches.

So suchen Sie Themen über die Schaltfläche Index:

1. Wählen Sie im Menü Help die Option Avid Xpress DV Help, und klicken Sie auf die Schaltfläche Index. Wahlweise können Sie in einem Hilfethema auf die Schaltfläche Index klicken.
2. Wählen Sie im oben eingeblendeten Alphabet den Anfangsbuchstaben des gewünschten Themas (klicken Sie z.B. auf **A**, um die unter Audio aufgelisteten Indexeinträge aufzurufen).
3. Durchsuchen Sie die Themen, die mit diesem Buchstaben beginnen, nach dem gewünschten Thema.
4. Klicken Sie auf die Zahl rechts neben dem Indexeintrag. Die Zahl zeigt an, wie viele Themen unter diesem Indexeintrag zu finden sind.

   Das Thema wird im rechten Rahmen des Browsers geöffnet.

Suchfunktion

Über die Schaltfläche Search können Sie die gesamte Hilfe nach Wörtern oder Sätzen durchsuchen und anschließend die entsprechenden Themen auflisten.

So suchen Sie Themen mit der Schaltfläche Search:

1. Wählen Sie im Menü Help die Option Avid Xpress DV Help, und klicken Sie auf die Schaltfläche Search. Wahlweise können Sie in einem Hilfethema auf die Schaltfläche Search klicken.
2. Geben Sie das gesuchte Wort bzw. die Wortgruppe in das Textfeld ein. Sie können bis zu drei Wörter eingeben. Artikel und falsch geschriebene Wörter werden nicht beachtet.
3. Drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh) oder klicken Sie auf die Schaltfläche Search.

   Das Programm zeigt eine Liste der Themen an, in denen der Suchbegriff vorkommt.

Geben Sie keine Anführungszeichen oder Sternchen (Platzhalter) in das Textfeld ein.

4. Klicken Sie auf ein Thema in der Liste.

   Das Thema wird im rechten Rahmen des Browsers geöffnet.

Glossar

Das Glossar enthält Erläuterungen zu zahlreichen, in der Branche gängigen Fachbegriffen. Einige Einträge gelten evtl. nicht für Ihr System.

So verwenden Sie das Glossar:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Glossary.
2. Klicken Sie auf den Anfangsbuchstaben des gesuchten Begriffs.
3. Suchen Sie den Begriff in der Liste.
4. Mit Hilfe der Links können Sie verwandte Informationen aufrufen.

Drucken von Hilfethemen

Wenn Sie während eines komplizierten Bearbeitungsvorgangs auf ein Hilfethema zurückgreifen oder später etwas nachlesen möchten, können Sie ein Hilfethema auch ausdrucken.

So drucken Sie ein Hilfethema:

1. Aktivieren Sie das gewünschte Thema.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Print oder klicken Sie in der Browser-Symbolleiste auf die entsprechende Schaltfläche.
3. Wählen Sie die Druckoptionen.
4. Klicken Sie auf OK (Windows) bzw. auf Print (Macintosh).

Sie können auch durch Drücken der rechten Maustaste ein Popup-Menü aufrufen und den Befehl Print wählen (nur Windows).

Online-Dokumentation

Die *Avid Xpress DV Online Publications*-CD enthält:

- *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch*
- *Handbuch Avid Xpress DV Effekte*
- *Avid Xpress DV Erste Schritte* (das vorliegende Handbuch)
- *Avid-Handbuch zur Farbkorrektur*
- *Avid EDL Manager Benutzerhandbuch*
- *Avid FilmScribe Benutzerhandbuch* (Zusatzsoftware)
- *Avid IllusionFX Guide* (Zusatzsoftware)
- *Ergänzung zum Avid Xpress DV-Benutzerhandbuch*
- *Avid Xpress DV Tour*
- Avid Xpress DV Hilfe

Die Bücher liegen als PDF-Dateien vor und können mit Adobe Acrobat Reader angezeigt werden (kann bei Bedarf von der CD-ROM installiert werden).

In der Online-Version der Dokumentation können Sie:

- mit Hilfe von Lesezeichen und Hyperlinks rasch durch die Bücher navigieren

- über die Stichwort-Suchfunktion Informationen schneller finden
- die Bücher mit eigenen Anmerkungen versehen
- Seiten zur genaueren Betrachtung vergrößert anzeigen
- Seiten, Kapitel oder ganze Bücher ausdrucken
- Illustrationen in Farbe anzeigen
- Filme mit Avid Xpress DV-Effekten abspielen

Avid erteilt Ihnen die Erlaubnis, bis zu drei vollständige Exemplare jedes Handbuchs auszudrucken.

Tipps und weitere Informationen

Es folgen einige Anregungen und Tipps, die Ihnen helfen sollen, den besten Nutzen aus der Avid Xpress DV-Dokumentation und anderen Quellen zu ziehen.

- Wir empfehlen Ihnen, alle Kapitel des Tutorials in diesem Handbuch durchzuarbeiten, bevor Sie ein eigenes Projekt beginnen.
- Benutzen Sie beim Lernen der grundlegenden Verfahren die Standardeinstellungen. Wenn Sie sich besser auskennen, können Sie mit anderen Verfahren und Einstellungen experimentieren.
- Sie können anstelle der Standardmenüs auch Kontextmenüs verwenden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Fenster (nur Windows), um ein Shortcut-Menü aufzurufen, das die am häufigsten verwendeten Befehle für dieses Fenster enthält.
- Halten Sie beim Bearbeiten die *Avid Xpress DV Schnellreferenz* für die verwendete Plattform griffbereit.
- Lesen Sie Newsletter, E-Mails und andere Veröffentlichungen von Avid.
- Nehmen Sie die von Avid zur Verfügung gestellten zusätzlichen Schulungsmöglichkeiten (Kurse, Videobänder usw.) in Anspruch. Weitere Informationen erhalten Sie telefonisch von Avid.
- Besuchen Sie die Avid-Website, wo Sie Informationen über Kurse, Termine und Veranstaltungsorte finden:

  www.avid.com/training/courses

Kapitel 5

Starten eines Projekts

In diesem Kapitel starten Sie die Anwendung und wählen ein Projekt.

Bevor Sie das Tutorial beginnen, vergewissern Sie sich, dass Sie die Tutorial-Dateien installiert haben (siehe „Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Windows)“ auf Seite 55 und „Installieren der Avid Xpress DV Tutorial-Dateien (Macintosh)“ auf Seite 66).

Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

- Starten von Avid Xpress DV (Windows)
- Starten von Avid Xpress DV (Macintosh)
- Wechseln von Benutzern
- Benutzerprofile
- Auswählen eines Projekts
- Anzeigen von Clips
- Schließen des Projekts und Beenden der Anwendung

Starten von Avid Xpress DV (Windows)

Sie können einen Shortcut auf dem Desktop erstellen und die Anwendung durch Doppelklicken auf das Symbol starten. Weitere Informationen finden Sie in der Windows-Dokumentation.

Die Avid Xpress DV-Anwendung wird auf die gleiche Weise gestartet wie die meisten Windows-Anwendungen.

1. Klicken Sie auf Start.
2. Zeigen Sie auf Programs, dann auf Avid und wählen Sie Avid Xpress DV.

   Die ersten paar Male wird beim Start von Avid Xpress DV ein Dialogfeld mit dem Lizenzvertrag angezeigt.
3. So erklären Sie sich auf elektronischem Weg mit dem Lizenzvertrag zu Avid Xpress DV einverstanden:

   a. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie im unteren Bildschirmbereich entweder auf die Schaltfläche Yes oder No.

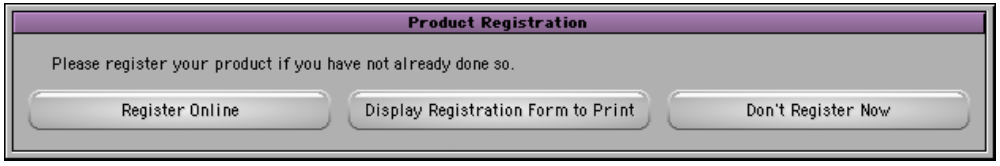
      Der Lizenzvertrag wird am Anfang immer angezeigt, wenn Sie Avid Xpress DV starten. Nachdem Sie das System einige Male gestartet haben, erscheint am unteren Bildschirmrand eine neue Schaltfläche mit der Bezeichnung Yes, and Don’t Show Again.

   b. Wenn Sie den Lizenzvertrag nicht mehr anzeigen möchten, klicken Sie auf Yes, and Don’t Show Again.

      Ein Dialogfeld wird geöffnet.

   c. Geben Sie hier den Namen Ihrer Firma ein, und klicken Sie auf OK.

   Nachdem Sie den Lizenzvertrag akzeptiert haben, erscheint das Dialogfeld Product Registration. Hier können Sie Ihre Version von Avid Xpress DV registrieren lassen.

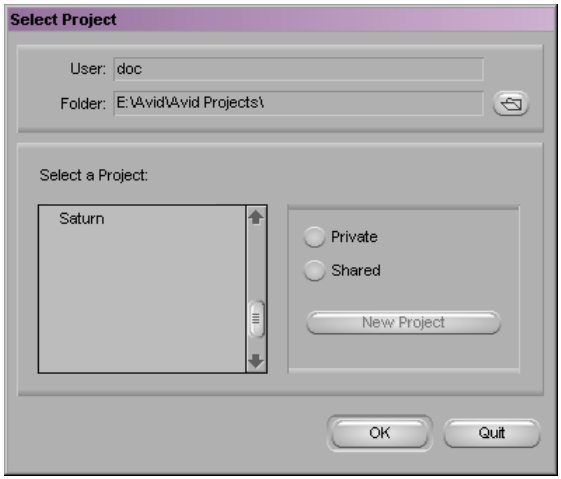

Product Registration
Please register your product if you have not already done so.
Register Online
Display Registration Form to Print
Don't Register Now

4. So registrieren Sie Ihr Avid Xpress DV-Produkt:
   a. **Register Online**: Öffnet einen Web-Browser mit dem Formular Avid Xpress DV Product Registration. Füllen Sie das Formular aus, und klicken Sie auf Submit.
   b. **Display Registration Form to Print**: Öffnet das Formular Avid Xpress DV Product Registration, das Sie ausdrucken können. Füllen Sie es aus, und schicken Sie es an Avid.
   c. **Don't Register Now**: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie Ihr Produkt erst später registrieren lassen möchten.

Sie können beide Versionen des Formulars auch von Avid Xpress DV aus aufrufen. Wählen Sie dazu im Menü Help den Befehl Product Registration, und dann eine der Optionen Register Online oder Display Registration Form to Print.

Nach der Registrierung erscheint das Dialogfeld Select Project.

Das Projekt Saturn, das Sie in Kapitel 2 im Avid-Projektordner installiert haben, wird in der Scroll-Liste Projects aufgeführt.



Als Benutzername wird Ihr Windows-Anmeldename verwendet.

Sie können sich unter einem anderen Namen anmelden. Sie können im Dialogfeld Select Project ein Projekt auswählen oder das zuletzt bearbeitete Projekt automatisch öffnen lassen. Darüber hinaus können Sie Benutzerprofile einrichten.

Starten von Avid Xpress DV (Macintosh)

So starten Sie die Anwendung:

1. Doppelklicken Sie auf das Avid-Symbol auf dem Schreibtisch.

   Die ersten paar Male wird beim Start von Avid Xpress DV ein Dialogfeld mit dem Lizenzvertrag angezeigt.

2. So erklären Sie sich auf elektronischem Weg mit dem Lizenzvertrag zu Avid Xpress DV einverstanden:

   a. Lesen Sie den Lizenzvertrag, und klicken Sie im unteren Bildschirmbereich entweder auf die Schaltfläche Yes oder No.

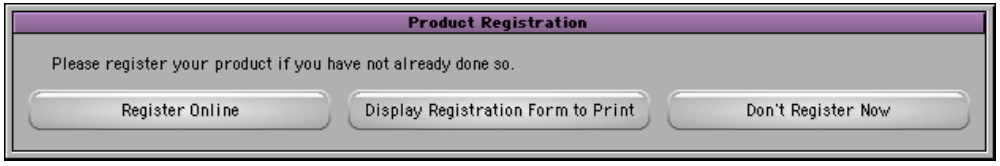
      Der Lizenzvertrag wird am Anfang immer angezeigt, wenn Sie Avid Xpress DV starten. Nachdem Sie das System einige Male gestartet haben, erscheint am unteren Bildschirmrand eine neue Schaltfläche mit der Bezeichnung Yes, and Don't Show Again.

   b. Wenn Sie den Lizenzvertrag nicht mehr anzeigen möchten, klicken Sie auf Yes, and Don't Show Again.

      Ein Dialogfeld wird geöffnet.

   c. Geben Sie hier den Namen Ihrer Firma ein, und klicken Sie auf OK.

   Nachdem Sie den Lizenzvertrag akzeptiert haben, erscheint das Dialogfeld Product Registration. Hier können Sie Ihre Version von Avid Xpress DV registrieren lassen.

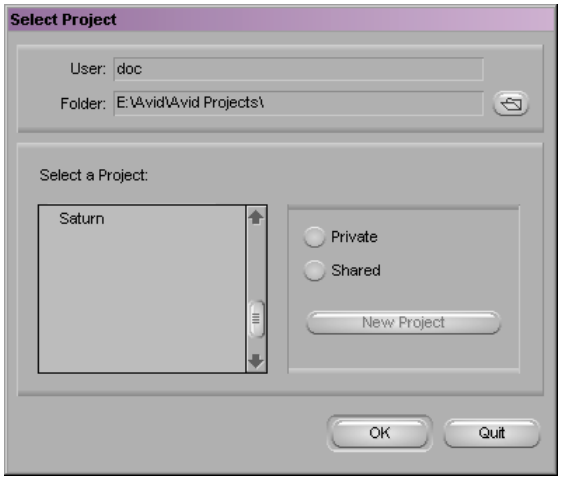

Product Registration
Please register your product if you have not already done so.
Register Online
Display Registration Form to Print
Don't Register Now

3. So registrieren Sie Ihr Avid Xpress DV-Produkt:
   a. **Register Online**: Öffnet einen Web-Browser mit dem Formular Avid Xpress DV Product Registration. Füllen Sie das Formular aus, und klicken Sie auf Submit.
   b. **Display Registration Form to Print**: Öffnet das Formular Avid Xpress DV Product Registration, das Sie ausdrucken können. Füllen Sie es aus, und schicken Sie es an Avid.
   c. **Don't Register Now**: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie Ihr Produkt erst später registrieren lassen möchten.

Sie können beide Versionen des Formulars auch von Avid Xpress DV aus aufrufen. Wählen Sie dazu im Menü Help den Befehl Product Registration, und dann eine der Optionen Register Online oder Display Registration Form to Print.

Nach der Registrierung erscheint das Dialogfeld Select Project.

Das Projekt Saturn, das Sie in Kapitel 2 im Avid-Projektordner installiert haben, wird in der Scroll-Liste Projects aufgeführt.



Als Benutzername wird Ihr Macintosh-Anmeldename verwendet.

Sie können sich unter einem anderen Namen anmelden. Sie können im Dialogfeld Select Project ein Projekt auswählen oder das zuletzt bearbeitete Projekt automatisch öffnen lassen. Darüber hinaus können Sie Benutzerprofile einrichten.

Wechseln von Benutzern

So wechseln Sie den Avid Xpress DV-Benutzer:

1. Beenden Sie Avid Xpress DV.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Drücken Sie die Tasten Strg, Alt und Entf, klicken Sie auf die Schaltfläche Log Off und melden Sie sich unter einem anderen Benutzernamen an (Windows).
   - (Macintosh) Wählen Sie im Apple-Menü den Befehl Log Out, klicken Sie auf Log Out und klicken Sie auf einen neuen Benutzer.

Sie müssen einen neuen Benutzer erstellen, bevor Sie zu diesem wechseln können (nur Macintosh). Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Macintosh-Dokumentation oder der Macintosh-Online-Hilfe.

3. Starten Sie Avid Xpress DV.

   Ihr aktueller Login-Name wird im Dialogfeld Select Project als Benutzer angezeigt.

Sie können im Dialogfeld Select Project ein Projekt auswählen oder das zuletzt bearbeitete Projekt automatisch öffnen lassen.

Benutzerprofile

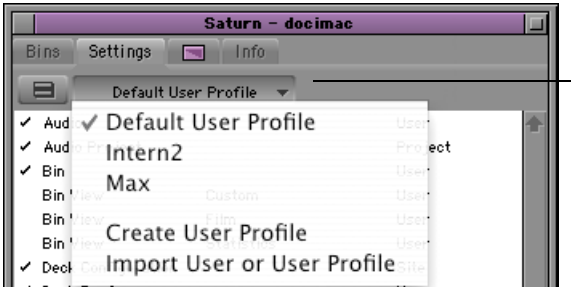
Sie können mehrere Profile für denselben Benutzer einrichten, so dass dieser sich nicht jedes Mal ab- und unter einem anderen Namen wieder anmelden muss (siehe „Wechseln von Benutzern“ on page 5-116). So werden möglicherweise unterschiedliche Einstellungen für verschiedene Schnittfunktionen benötigt. Der Benutzer „Kim“ kann beispielsweise

unterschiedliche Profile für „Audioschnitt“, „Cutter“, „Assistent 1“, „Assistent 2“ usw. haben. Zu diesen Profilen gehören unterschiedliche Ordner und Einstellungen, die im Ordner Users/*Benutzername* liegen.

Erstellen eines Benutzerprofils

So erstellen Sie ein Benutzerprofil:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Wählen Sie im Popup-Menü User Profile Selection den Befehl Create User Profile.



Das Dialogfeld Create User Profile wird geöffnet.

3. Geben Sie einen Namen in das Textfeld Profile Name ein, und klicken Sie auf OK.

   Das neue Benutzerprofil wird im Popup-Menü als ausgewählt angezeigt, und der Name wird in der Titelleiste des Projektfensters angezeigt.

Ändern von Benutzerprofilen

So ändern Sie ein Benutzerprofil:

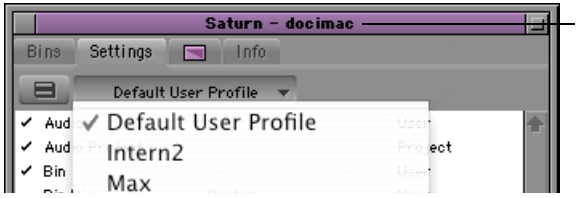
1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Wählen Sie im Popup-Menü User Profile Selection ein anderes Profil.

So stellen Sie das Standard-Benutzerprofil wieder her:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Wählen Sie im Popup-Menü User Profile Selection den Befehl Default User Profile.

Wenn Sie Default User Profile auswählen, wird Ihr Login-Name in der Titelleiste des Projektfensters angezeigt. Wenn Sie ein anderes Benutzerprofil auswählen, wird dessen Name in der Titelleiste des Projektfensters angezeigt.

Klicken Sie in das Projektfenster, und drücken Sie die Taste F1 (Windows) oder die Hilfetaste (Macintosh), um die Hilfe für das Projektfenster aufzurufen.



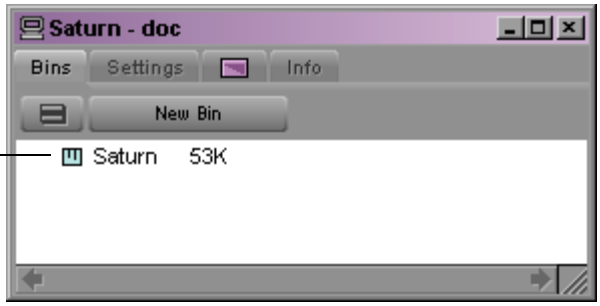
Auswählen eines Projekts

So wählen Sie ein Projekt aus:

1. Wählen Sie in der Scroll-Liste Projects den Eintrag Saturn, und klicken Sie auf OK.

   Wenn das Projekt Saturn nicht in der Scroll-Liste Projects aufgeführt wird, haben Sie es möglicherweise an einen anderen Ort installiert. Klicken Sie auf die Schaltfläche Browse und suchen Sie das Projekt Saturn.

Das Projektfenster wird geöffnet. Es enthält die Bin **Saturn**.



2. Doppelklicken Sie auf das Bin-Symbol, um die Bin **Saturn** zu öffnen.

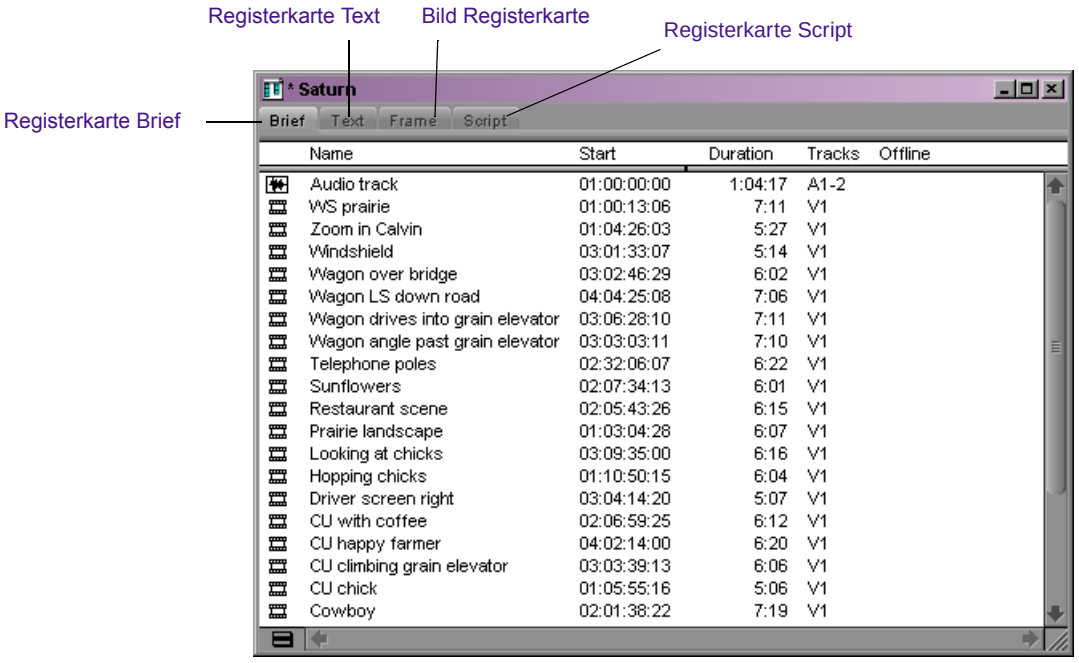
   Diese Bin enthält die Clips, die Sie zum Aufbau der Tutorial-Sequenz benötigen.

Anzeigen von Clips

Zum Bearbeiten von Clips in einer Bin können Sie zwischen vier Ansichten wählen: Standard, Text, Bild und Skript:

- *Standardansicht*: Hier werden lediglich fünf Standardspalten mit Informationen zu den Clips und Sequenzen angezeigt.
- *Textansicht*: Hier werden Informationen zu den Clips und Sequenzen in zahlreichen Spalten angezeigt.
- *Bildansicht*: Hier wird jeder Clip durch ein Bild repräsentiert.

- *Skriptansicht*: Hier wird jeder Clip mit einem Bild und einem Bereich angezeigt, in dem Text als Teil des Storyboards eingegeben werden kann.

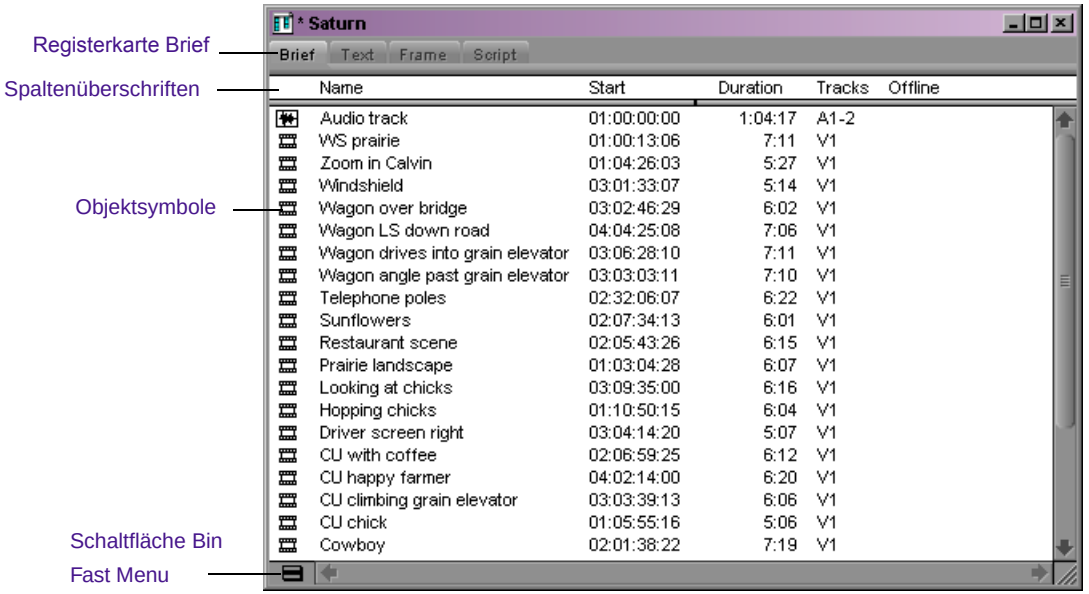

Registerkarte Text
Bild Registerkarte
Registerkarte Script
Registerkarte Brief
* Saturn
Brief
Text
Frame
Script
Name Start Duration Tracks Offline
Audio track 01:00:00:00 1:04:17 A1-2
WS prairie 01:00:13:06 7:11 V1
Zoom in Calvin 01:04:26:03 5:27 V1
Windshield 03:01:33:07 5:14 V1
Wagon over bridge 03:02:46:29 6:02 V1
Wagon LS down road 04:04:25:08 7:06 V1
Wagon drives into grain elevator 03:06:28:10 7:11 V1
Wagon angle past grain elevator 03:03:03:11 7:10 V1
Telephone poles 02:32:06:07 6:22 V1
Sunflowers 02:07:34:13 6:01 V1
Restaurant scene 02:05:43:26 6:15 V1
Prairie landscape 01:03:04:28 6:07 V1
Looking at chicks 03:09:35:00 6:16 V1
Hopping chicks 01:10:50:15 6:04 V1
Driver screen right 03:04:14:20 5:07 V1
CU with coffee 02:06:59:25 6:12 V1
CU happy farmer 04:02:14:00 6:20 V1
CU climbing grain elevator 03:03:39:13 6:06 V1
CU chick 01:05:55:16 5:06 V1
Cowboy 02:01:38:22 7:19 V1

Standardansicht

Sehen Sie sich die Standardansicht an:

- Klicken Sie auf die Registerkarte Brief in der linken oberen Ecke des Bin-Fensters, um kurz gefasste Grundinformationen zu den Clips in der Bin **Saturn** anzuzeigen.

Die Clips werden in einem tabellenähnlichen Datenbank-Textformat mit Symbolen für die unterschiedlichen Objekte angezeigt. Die Standardansicht umfasst lediglich fünf Spalten mit Informationen zu den Clips und Sequenzen.



Textansicht

Sehen Sie sich die Textansicht an:

Die Textansicht ist die Standardeinstellung für Bins.

1. Klicken Sie auf die Registerkarte Text in der linken oberen Ecke des Bin-Fensters, um Informationen zu den Clips in der Bin **Saturn** anzuzeigen.

   Wenn die Registerkarte markiert ist, befinden Sie sich bereits in der Textansicht.

   In der Textansicht können die Clips nach einer bestimmten Spalte sortiert und neu arrangiert werden. Im folgenden Beispiel wird zunächst nach Startzeit und dann nach Namen sortiert, so dass die Clips wieder in alphabetischer Reihenfolge angezeigt werden.

2. Klicken Sie in der Bin auf die Überschrift Start.

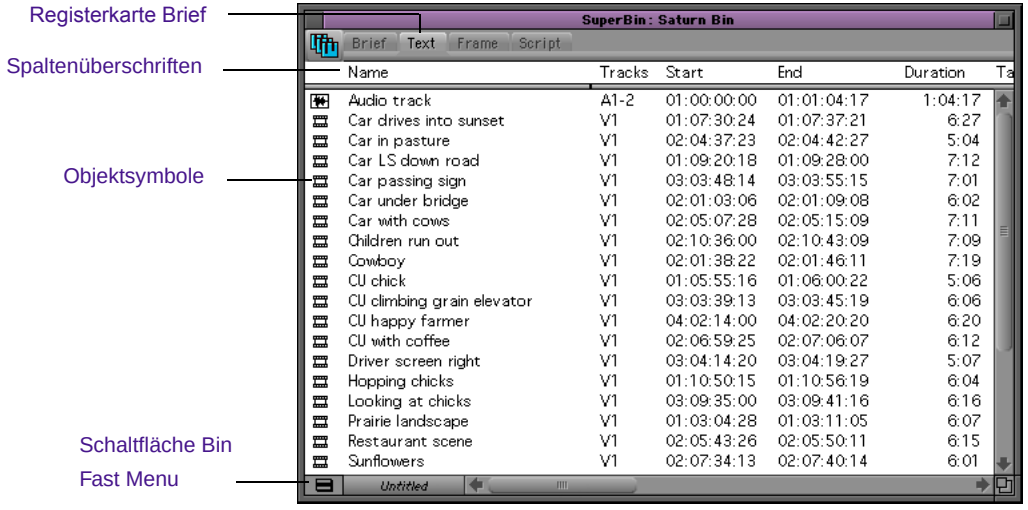
3. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Sort.

   Die Clips werden ihrer Startzeit entsprechend neu geordnet.

4. Klicken Sie in der Bin auf die Überschrift Name.

5. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Sort.

   Die Clips werden wieder in alphabetischer Reihenfolge sortiert.


Registerkarte Brief
Spaltenüberschriften
Objektsymbole
Schaltfläche Bin
Fast Menu
SuperBin: Saturn Bin
Brief
Text
Frame
Script
Name
Tracks
Start
End
Duration
Audio track A1-2 01:00:00:00 01:01:04:17 1:04:17
Car drives into sunset V1 01:07:30:24 01:07:37:21 6:27
Car in pasture V1 02:04:37:23 02:04:42:27 5:04
Car LS down road V1 01:09:20:18 01:09:28:00 7:12
Car passing sign V1 03:03:48:14 03:03:55:15 7:01
Car under bridge V1 02:01:03:06 02:01:09:08 6:02
Car with cows V1 02:05:07:28 02:05:15:09 7:11
Children run out V1 02:10:36:00 02:10:43:09 7:09
Cowboy V1 02:01:38:22 02:01:46:11 7:19
CU chick V1 01:05:55:16 01:06:00:22 5:06
CU climbing grain elevator V1 03:03:39:13 03:03:45:19 6:06
CU happy farmer V1 04:02:14:00 04:02:20:20 6:20
CU with coffee V1 02:06:59:25 02:07:06:07 6:12
Driver screen right V1 03:04:14:20 03:04:19:27 5:07
Hopping chicks V1 01:10:50:15 01:10:56:19 6:04
Looking at chicks V1 03:09:35:00 03:09:41:16 6:16
Prairie landscape V1 01:03:04:28 01:03:11:05 6:07
Restaurant scene V1 02:05:43:26 02:05:50:11 6:15
Sunflowers V1 02:07:34:13 02:07:40:14 6:01
Untitled

Bildansicht

In der *Bildansicht* werden für jeden Clip ein Bild und der Clipname angezeigt. Sie können das Filmmaterial (Footage) zu jedem Bild abspielen, die Größe der Bilder ändern und die Bilder in der Bin beliebig anordnen.

Sehen Sie sich die Bildansicht an:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte Frame in der linken oberen Ecke des Bin-Fensters, um eine bildliche Darstellung der Clips anzuzeigen.

Die Sortierreihenfolge aus der Textansicht wird nicht in die Bildansicht übernommen.

2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Enlarge Frame.

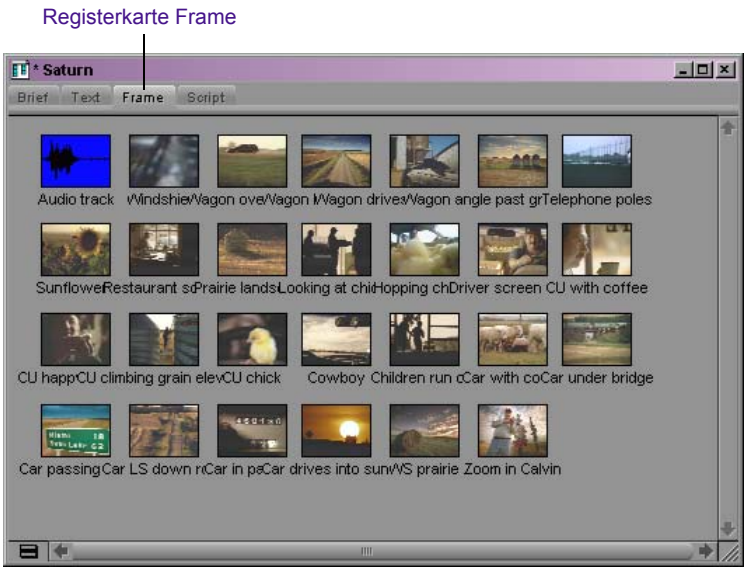
3. Sollten jetzt einige Clips nicht mehr auf dem Bildschirm angezeigt werden, wählen Sie im Menü Bin den Befehl Fill Window.

   Die Clips werden in Reihen und Spalten angeordnet.

4. Klicken Sie auf einen der Clips und drücken Sie die L-Taste (Wiedergabe) auf der Tastatur.

   Der Clip wird in der Bin abgespielt.

5. Drücken Sie die Leertaste (Stopp), um die Wiedergabe zu beenden.

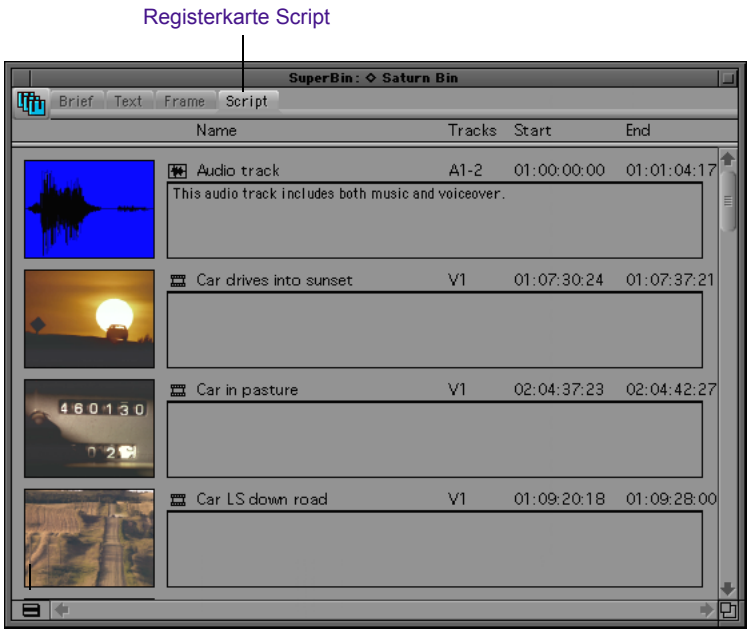


Skriptansicht

Die *Skriptansicht* ist eine Kombination aus Bild- und Textansicht und lässt Platz für Anmerkungen oder Skripts. Die Bilder werden untereinander am linken Rand des Bildschirms angezeigt, mit einem Textfeld rechts neben den Clips. Clip-Daten werden über dem Textfeld angezeigt.

Sehen Sie sich die Skriptansicht an:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte Script in der linken oberen Ecke des Bin-Fensters, um eine bildliche Darstellung der Clips zusammen mit Platz für Anmerkungen oder Skripts anzuzeigen.
2. Klicken Sie in das Textfeld neben dem Clip Audio Track.
3. Geben Sie **`Diese Audiospur enthält Musik und Voice-Over`** ein.



4. Klicken Sie auf die Registerkarte Text, um wieder die Textansicht aufzurufen.

Schließen des Projekts und Beenden der Anwendung

Um das Projekt zu schließen und gleichzeitig die Anwendung zu verlassen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Klicken Sie im Menü File den Befehl Exit (Windows) bzw. wählen Sie im Avid Xpress DV-Menü die Option Quit (Macintosh), oder klicken Sie in der Avid Xpress DV-Titelleiste auf die Schaltfläche Close (Windows) bzw. das Schließfeld (Macintosh).

So schließen Sie das Projekt und beenden die Anwendung:

1. Klicken Sie in das Projektfenster, um es zu aktivieren, und klicken Sie auf die Schaltfläche Close (Windows) oder das Schließfeld (Macintosh).

   Das Programm speichert und schließt das Projekt. Das Dialogfeld Select Project wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf Quit.

   Es wird ein Dialogfeld eingeblendet, in dem Sie gefragt werden, ob die Anwendung beendet werden soll.

3. Klicken Sie auf Leave.

Die Avid-Anwendung wird beendet.

Wenn Sie das Projekt das nächste Mal öffnen, können Sie den Projektnamen auswählen und mit dem nächsten Abschnitt des Tutorials fortfahren.

Damit haben Sie diesen Abschnitt des Tutorials abgeschlossen. In Kapitel 6 wird erläutert, wie Sie einen Clip öffnen, wiedergeben und markieren.

Kapitel 6

Abspielen und Markieren von Clips

In diesem Kapitel zeigen Sie mehrere Clips an und spielen sie ab, lernen Sie, wie man Filmmaterial markiert, IN- und OUT-Marken setzt und im Player-Popup-Monitor Subclips erstellt. Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

- Projektfenster
- Öffnen von Clips im Player-Popup-Monitor
- Toolsets
- Anzeigen von Tracking-Informationen
- Wiedergabesteuerung
- Öffnen und Verwenden der Tool-Palette
- Command-Palette
- Setzen von Schnittmarken
- Erstellen von Subclips

Projektfenster

Klicken Sie in das Projektfenster, und drücken Sie die Taste F1 (Windows) oder die Hilfetaste (Macintosh), um die Hilfe zum Projektfenster aufzurufen.

Das Projektfenster muss bei der Arbeit in Avid Xpress DV stets geöffnet sein. Je nachdem, auf welche Registerkarte Sie klicken, zeigt das Projektfenster eine Liste von Bins, von Einstellungen oder Systeminformationen an.

Wenn das Projektfenster durch andere Fenster verdeckt wird, können Sie es wieder einblenden, indem Sie im Menü Tools die Option Project wählen.

Bin-Anzeige

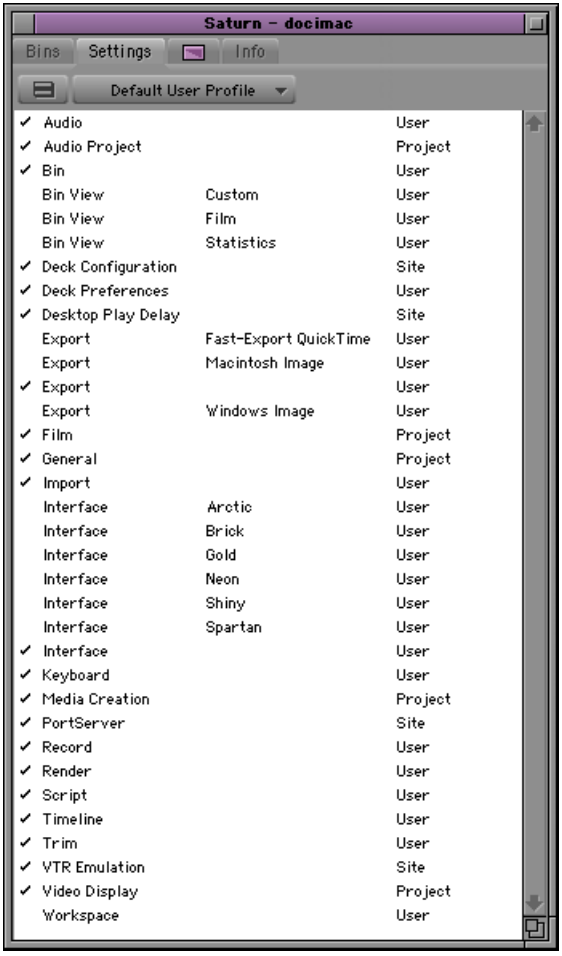
In der Bin-Anzeige sind die sogenannten Bins aufgeführt. Es handelt sich dabei um Speicherbereiche, in denen Ihre Clips und Sequenzen abgespeichert werden (Näheres dazu in diesem Kapitel). Für das Projekt Saturn gibt es nur eine Bin.

Settings-Anzeige

Weitere Informationen finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe, die Sie durch Drücken der Taste F1 (Windows) oder der Hilfetaste (Macintosh) aufrufen.

Klicken Sie auf die Registerkarte Settings oben im Projektfenster. Dadurch wird eine Liste mit Einstellungen angezeigt. Diese Liste heißt Scroll-Liste Settings. Settings sind Gruppen von Optionen, die Sie entsprechend den Projekterfordernissen und Ihren Vorlieben auswählen können.

Die rechte Spalte zeigt den Einstellungstyp an. User-Einstellungen beziehen Sie auf den aktuellen Benutzer, Project-Einstellungen gehören zum Projekt.



Besonders wichtig für Avid Xpress DV sind die Einstellungen unter Video Display. Überprüfen Sie nun die Einstellungen.

1. Scrollen Sie abwärts durch die Liste der Einstellungen, und doppelklicken Sie auf Video Display.

Das Dialogfeld Video Display Settings wird geöffnet.

Video Display Settings - Current
Legacy Monitor Mode Selection
DV device supports digital video input
Send video to DV device (client monitor enabled)
Don't send video to DV device (client monitor disabled)
Realtime Effect Quality
High Quality (fewer simultaneous effects)
High Performance (more simultaneous effects)
Pre-Filled Frames
Seconds of Video to Pre-Fill: 0 seconds
OK
Cancel

Im oberen Teil des Dialogfelds können Sie auswählen, wie Video auf Ihrem Desktop dargestellt werden soll.

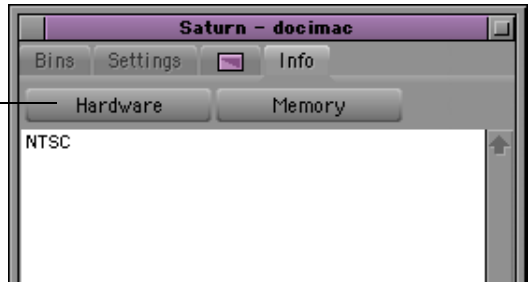
2. Wenn ein Videomonitor (externer Monitor, der NTSC- oder PAL-Video anzeigt) und eine Kamera an Ihr System angeschlossen sind und Sie das Videomaterial auf diesem externen Bildschirm anzeigen wollen, wählen Sie die Option DV device supports digital video input.
3. Wählen Sie anschließend die Option Send video to DV device (client monitor enabled).

   Diese Option ist möglicherweise bereits ausgewählt.
4. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Video Display Settings zu schließen.

Info-Anzeige

Klicken Sie auf die Registerkarte Info oben im Projektfenster. Sie sehen das Format des Projekts (NTSC oder PAL). Wenn Sie auf die Schaltfläche Hardware oder Memory klicken, erhalten Sie Informationen über Ihr System.

Schaltflächen Hardware und Memory



Klicken Sie auf die Registerkarte Bins, um zur Bin-Anzeige zurückzukehren.

Öffnen von Clips im Player-Popup-Monitor

Wenn Sie in einer Bin auf einen Clip doppelklicken, wird er standardmäßig in den Player-Popup-Monitor geladen. Sie können einen Clip auch laden, indem Sie auf das Clipsymbol klicken und es aus der Bin in den Player-Popup-Monitor ziehen.

So öffnen Sie den Clip **CU chick**:

- Doppelklicken Sie in der Bin **Saturn** auf das Clipsymbol **CU chick**.

Der Clip **CU chick** wird in der Bin markiert und im Player-Popup-Monitor angezeigt.

Toolsets

Für die gängigsten Aufgaben in Avid Xpress DV stehen vordefinierte Arbeitsumgebungen zur Verfügung:

- Basic
- Source/Record Editing
- Effects Editing
- Audio Editing
- RecordingRecording

Im Menü Toolset stehen fünf Umgebungen bzw. besondere Arbeitsbereiche mit den folgenden Komponenten zur Auswahl:

- der Aufgabe entsprechenden Tools
- einem für die Aufgabe, Auflösung und Anzahl der Monitore optimierten Bildschirm
- einem übersichtlichen Arbeitsbereich ohne überlappende Fenster

Sie können den Toolset-Arbeitsbereich verändern, die Originalanordnung wiederherstellen oder ihn mit anderen Einstellungen verknüpfen. Beispiel: Sie können für jedes Toolset ein anderes Farbschema verwenden.

Öffnen von Toolsets

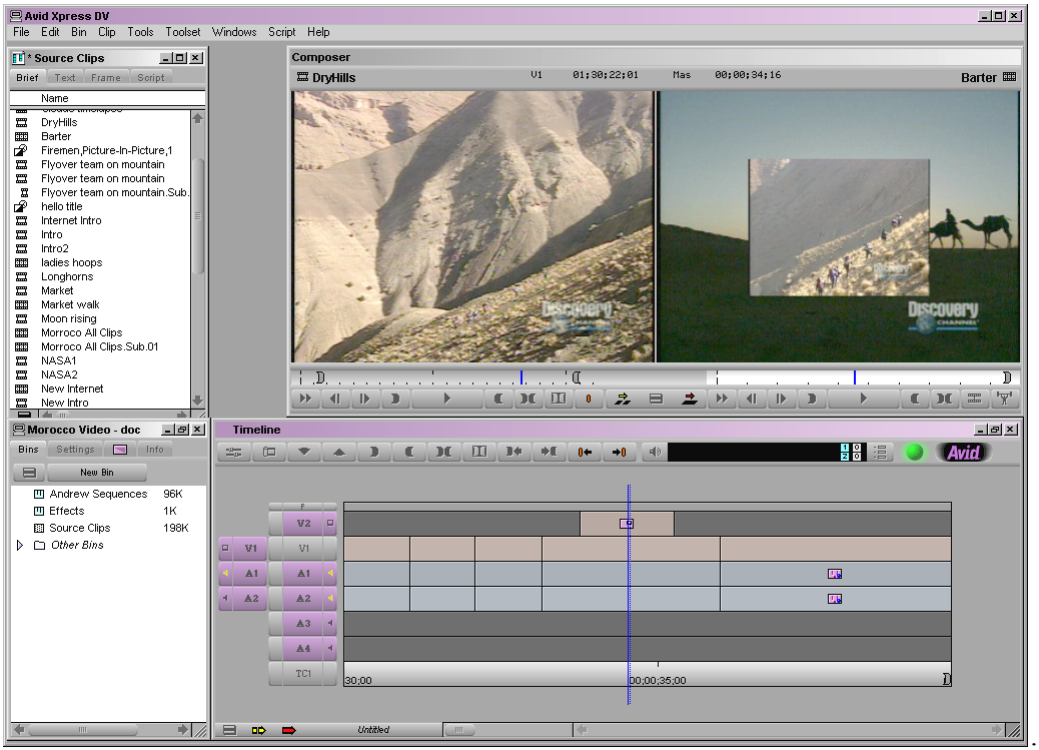
So öffnen Sie ein Toolset:

▶ Wählen Sie im Menü Toolset ein Toolset aus.

Alle geöffneten Tools werden geschlossen und die Anzeige entsprechend dem gewählten Toolset geändert.

Source/Record-Toolset

Mit diesem Toolset wird der Composer-Monitor in zwei Monitore unterteilt. Sie können Zuspielclips im linken und Sequenzen im rechten Monitor bearbeiten. Das Source/Record-Toolset werden Sie im gesamten Tutorial verwenden.



Weitere Informationen zu allen Toolsets finden Sie in Kapitel 3 des Avid Xpress DV Benutzerhandbuchs.

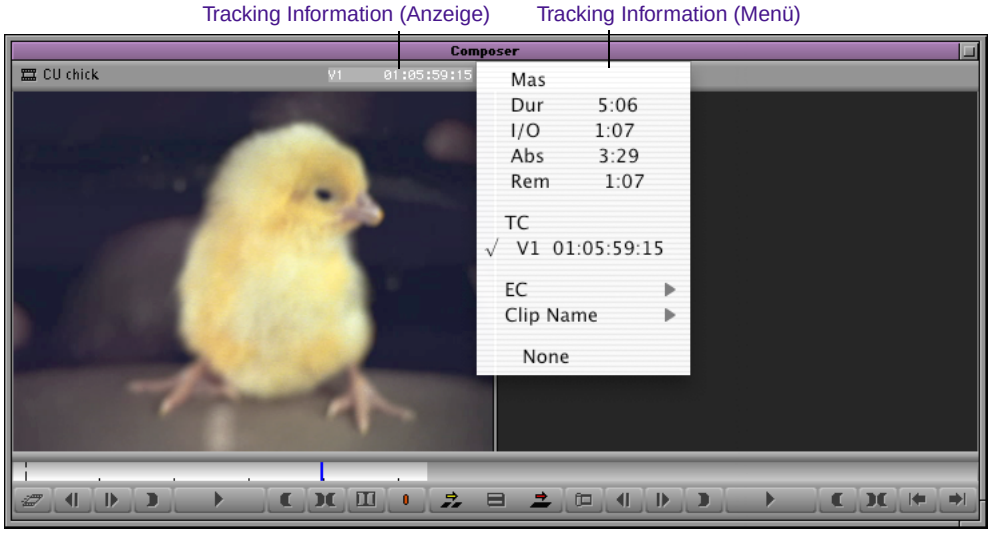
Anzeigen von Tracking-Informationen

Ausführliche Informationen zu Tracking-Formatoptionen finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

Tracking-Informationen umfassen alle Formattypen, mit denen Clips, Audio- und Videospuren, einzelne Bilder oder Filmmateriallängen identifiziert werden, während Sie arbeiten. Die Informationen werden fortlaufend aktualisiert und entsprechen der aktuellen Position im Filmmaterial. Im Menü Tracking Information können Sie verschiedene Formate für die Tracking-Informationen auswählen.

So rufen Sie das Menü Tracking Information auf:

1. Laden Sie einen Clip in den Player-Monitor und klicken Sie auf die Anzeige Tracking Information über dem Monitor.



2. Wählen Sie im Menü Tracking Information die Option TC, V1.

   Wenn ein Häkchen neben der Option erscheint, ist sie aktiviert.

Wiedergabesteuerung

Sie können Filmmaterial auf verschiedene Arten im Player-Popup-Monitor abspielen:

- Verschieben Sie den Positionszeiger in der Positionsleiste mit Hilfe der Maus an die gewünschte Position oder ziehen Sie ihn, um durch einen Clip zu scrollen.
- Verwenden Sie die Schaltflächen zur Wiedergabesteuerung unter dem Player-Popup-Monitor.
- Verwenden Sie die für die Wiedergabesteuerung vorgesehenen Tasten der Tastatur.

Positionsleiste und -zeiger

Mit dem Positionszeiger in der Positionsleiste unter dem Player-Popup-Monitor können Sie rasch auf Bilder in Clips zugreifen, die in den Monitor geladen sind, oder Material durchlaufen. Sie können den Positionszeiger in der Positionsleiste unter dem Player-Popup-Monitor verschieben, indem Sie auf eine beliebige Stelle in der Leiste klicken oder den Positionszeiger nach links oder rechts ziehen.

Je schneller Sie den Positionszeiger ziehen, desto schneller bewegen Sie sich auch durch das Material.

So spielen Sie einen Clip mit Hilfe des Positionszeigers ab:

1. Der vertikale Positionszeiger befindet sich in der Positionsleiste unter dem Player-Popup-Monitor.

2. Klicken Sie auf den Positionszeiger und ziehen Sie ihn in der Positionsleiste vorwärts bzw. rückwärts, um den Clip abzuspielen.

3. Klicken Sie auf den Positionszeiger und ziehen Sie ihn nach links, um zum Anfang des Clips zu gelangen.
4. Klicken Sie auf den Positionszeiger und ziehen Sie ihn nach rechts, um zum Ende des Clips zu gelangen.

Während Sie sich durch das Filmmaterial bewegen, wird die Tracking Information-Anzeige schrittweise (Bild für Bild) aktualisiert.

Steuern der Wiedergabe mit Hilfe der Schaltflächen zur Wiedergabesteuerung

Spielen Sie nun einen anderen Clip mit Hilfe der Schaltflächen zur Wiedergabesteuerung ab:

1. Doppelklicken Sie in der Bin **Saturn** auf den Clip **Hopping chicks**.

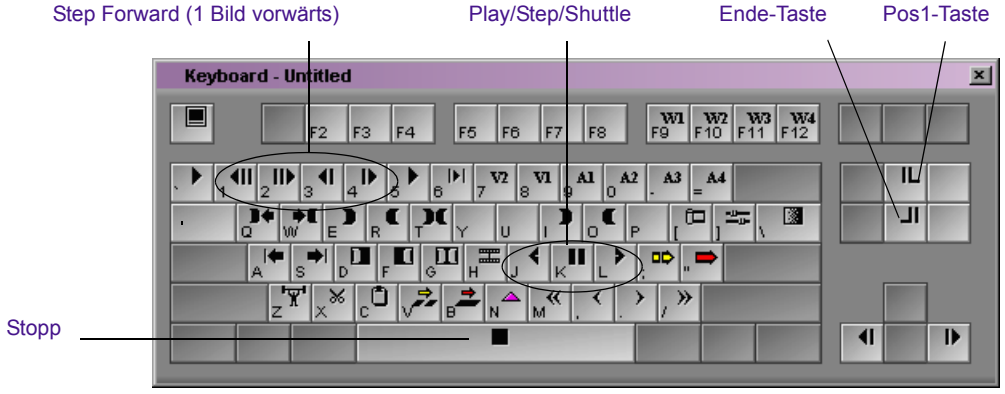
   Der Clip wird im Player-Popup-Monitor geöffnet.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play unter dem Player-Popup-Monitor.

Unter dem Player-Popup-Monitor werden möglicherweise andere Schaltflächen angezeigt. Über die Command-Palette können Sie die Zuweisung von Schaltflächen ändern. Siehe „Command-Palette“ auf Seite 141.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Rewind, um das erste Bild des Clips anzuzeigen.
4. Klicken Sie mehrmals auf die Schaltfläche Step Forward, um das Filmmaterial schrittweise (Bild für Bild) abzuspielen.
5. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie auf die Schaltfläche Step Forward, um das Material in Schritten von 10 Bilder vorwärts abzuspielen.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Forward, um das letzte Bild des Clips anzuzeigen.
7. Klicken Sie mehrmals auf die Schaltfläche Step Backward, um das Material schrittweise (Bild für Bild) rückwärts abzuspielen.

Steuern der Wiedergabe mit Hilfe der Tasten zur Wiedergabesteuerung

Mit den Wiedergabesteuertasten auf der Tastatur können Sie Filmmaterial mit verschiedenen Geschwindigkeiten abspielen, schrittweise durchgehen oder hin- und herspulen.



Spielen Sie nun den Clip **Sunflowers** über die Wiedergabesteuertasten ab:

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **Sunflowers**, um ihn im Player-Popup-Monitor zu öffnen.
2. Drücken Sie die L-Taste (Wiedergabe) auf der Tastatur, um den Clip mit normaler Geschwindigkeit (25 oder 30 B/s) vorwärts abzuspielen.
3. Drücken Sie die J-Taste (Rücklauf) auf der Tastatur, um den Clip mit normaler Geschwindigkeit rückwärts abzuspielen.
4. Drücken Sie die L-Taste (Wiedergabe) mehrmals, um den Clip mit 60, 90, 150 und 240 Bildern pro Sekunde (NTSC) bzw. 50, 75, 125 und 200 Bildern pro Sekunde (PAL) vorwärts abzuspielen.
5. Drücken Sie die J-Taste (Umgekehrte Wiedergabe) mehrmals, um den Clip mit 60, 90, 150 und 240 Bildern pro Sekunde (NTSC) bzw. 50, 75, 125 und 200 Bildern pro Sekunde (PAL) rückwärts abzuspielen.
6. Drücken Sie die Leertaste (Stopp) auf der Tastatur, um die Wiedergabe anzuhalten.

7. Für Vor- oder Rücklauf mit langsamer Geschwindigkeit halten Sie beim Drücken der L- (Vorlauf) bzw. J-Taste (Rücklauf) gleichzeitig die K-Taste (Pause) gedrückt.
8. Drücken Sie die Taste 3 (Step Backward 1) und 4 (Step Forward 1), um das Filmmaterial in Einzelbildern vor- bzw. rückwärts zu durchlaufen.
9. Drücken Sie die Taste 1 (Step Backward 10) und 2 (Step Forward 10), um das Filmmaterial in Schritten von 10 Bildern vor- bzw. rückwärts zu durchlaufen.
10. Mit der Pos1-Taste gelangen Sie an den Anfang des Clips.
11. Mit der Ende-Taste gelangen Sie an das Ende des Clips.

Öffnen und Verwenden der Tool-Palette

Bevor Sie mit dem Bearbeiten fortfahren, sollten Sie sich mit der Tool-Palette vertraut machen. Bis jetzt haben Sie die Schaltflächen im Player-Popup-Monitor bzw. die entsprechenden Tastenkombinationen verwendet. Die Tool-Palette enthält zusätzliche Schaltflächen für Schnitt- und Navigationsfunktionen.

Öffnen und Abtrennen der Tool-Palette

Sie können die Tool-Palette auch über das Schnellmenü eines Player-Popup-Monitors öffnen.

Klicken Sie zum Öffnen der Tool-Palette auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Composer-Monitor.

Zum Aktivieren einer Schaltfläche der Tool-Palette klicken Sie darauf. Sie können die Palette auch „abreißen“ und an eine andere Stelle ziehen.

1. Ist die Tool-Palette nicht geöffnet, klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.
2. Ziehen Sie den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste über die Schaltflächen und ziehen Sie die Tool-Palette. Es erscheint ein gepunkteter Umriss. Klicken Sie auf den Umriss und ziehen Sie ihn an eine andere Stelle. Nun sehen Sie die komplette Tool-Palette mit Titelleiste und dem Schließen-Symbol (Windows) bzw. dem Schließfeld (Macintosh).

Sie können die Tool-Palette beliebig verschieben, indem Sie darauf klicken, die Maustaste gedrückt halten und das Fenster an die gewünschte Stelle ziehen. Es ist auch möglich, die Größe und Form der Palette zu ändern, so dass die einzelnen Tools entweder im Quadrat oder in einer einzigen Zeile angeordnet erscheinen.

Für alle Schaltflächen in Avid Xpress DV gibt es ToolTips.

Zeigen Sie mit der Maus auf eine Schaltfläche, um deren Namen anzuzeigen. Am Mauszeiger erscheint ein kleines gelbes Fenster mit dem Namen des Tools. Sie haben diese so genannten *ToolTips* wahrscheinlich bereits in anderen Anwendungen gesehen.

Anzeigen von Schaltflächennamen

Sie können Kurznamen der Schaltflächen auf diesen selbst anzeigen, indem Sie die entsprechende Option im Dialogfeld Interface Settings aktivieren.

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte Settings.
2. Doppelklicken Sie in der Liste Settings auf Interface.

   Das Dialogfeld Interface wird angezeigt.
3. Aktivieren Sie auf der Registerkarte General die Option Show Labels in Tool Palette.
4. Klicken Sie auf OK.

   In der ersten Schaltflächenzeile erscheinen Namen.

5. Klicken Sie auf den Rand der Tool-Palette und ziehen Sie, bis Sie die zweite Zeile sehen.

Sie können diese Namen ein- bzw. ausblenden, indem Sie im Dialogfeld Interface auf der Registerkarte General die Option Show Labels in Tool Palette aktivieren bzw. deaktivieren. Für dieses Tutorial sollten Sie die Bezeichnungen aktiviert lassen.

6. Klicken Sie auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. auf das Schließfeld (Macintosh), um die Tool-Palette zu schließen.

Command-Palette

Die Command-Palette enthält alle **benutzerdefinierten Schaltflächen (USBs)**, die verschiedenen Positionen zugeordnet werden können und so die Arbeit erleichtern. Über diese auswählbaren Schaltflächen können Sie mit einem einfachen Mausklick eine Vielzahl von Befehlen ausführen.

Option	Aufgabe
'Button to Button' Reassignment	Ordnet der Tool-Palette, bzw. jeder beliebigen Command-Palette, in einem Popup-, Player- oder Recorder-Monitor Schaltflächen zu oder konfiguriert die Tastatur neu
'Menu to Button' Reassignment	Zuweisen von Menübefehlen zu verschiedenen Schaltflächen und Tasten
Active Palette	Benutzen von Schaltflächen direkt von der Command-Palette aus, ohne sie zuzuordnen

In der Command-Palette werden Schaltflächen nach Bearbeitungsfunktionen gruppiert. Für jede Bearbeitungsfunktion wird eine Registerkarte angezeigt; die Schaltflächen, die die einzelnen Schritte ausführen, werden in der entsprechenden Registerkarte angezeigt (siehe Abbildung 20). Folgende Funktionen sind verfügbar: Move, Play, Edit, Trim, FX, 3D, Other und More.

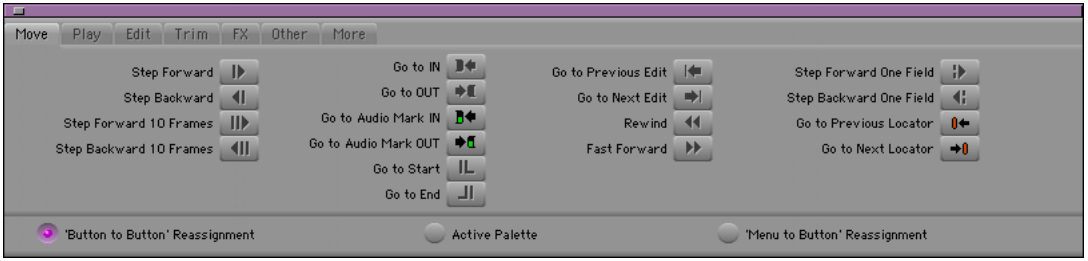


Abbildung 20 Registerkarten der Command-Palette

Alle Schaltflächen werden in der Command-Palette angezeigt. Sollten Sie vergeblich nach einem bestimmten Schaltfläche suchen, öffnen Sie über das Menü Tools die Command-Palette und suchen Sie dort. Informationen zum Zuweisen benutzerdefinierter Schaltflächen und Menübefehle finden Sie unter „Vom Benutzer wählbare Schaltflächen:zuweisen“ im Hilfe-Index.

Setzen von Schnittmarken

Vor Ausführung Ihres ersten Schnitts können Sie die Segmente der Clips, die Sie in der Sequenz verwenden wollen, im Player-Popup-Monitor markieren.

Durch das Setzen von IN- und OUT-Marken in Filmmaterial können Sie bestimmen, welche Abschnitte eines Clips in eine Sequenz aufgenommen werden.

Es gibt zwei Methoden zum Setzen von IN- und OUT-Marken:

- Verwenden Sie die Schaltflächen Mark IN und Mark OUT unter dem Player-Popup-Monitor.

- Verwenden Sie die Taste I (Mark IN) und O (Mark OUT) auf der Tastatur.

Markieren von Clips mit Hilfe der Schaltflächen Mark IN und Mark OUT

Laden Sie die Clips zuerst in den Player-Popup-Monitor, und markieren Sie dann einige Clips, die Sie in Ihre Sequenz einarbeiten wollen.

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **Cowboy**, um ihn zu öffnen.

   Der Name des Clips wird in der Bin markiert, und der Clip selbst erscheint im Player-Popup-Monitor.

2. Spielen Sie den ganzen Clip einmal ab, um sich mit dem Inhalt vertraut zu machen.
3. Mit der Pos1-Taste gelangen Sie an den Anfang des Clips.
4. Drücken Sie die L-Taste (Wiedergabe), um den Clip abzuspielen, und drücken Sie ungefähr an der Stelle, an der der Cowboy im Bild erscheint, die Leertaste (Stopp).
5. Suchen Sie mit den Schaltflächen Step Forward und Step Backward unter dem Player-Popup-Monitor das Bild, in dem er direkt unter Calvins Spiegelbild im Rückspiegel erscheint.

6. Setzen Sie hier durch Klicken auf die Schaltfläche Mark IN unter dem Player-Popup-Monitor eine IN-Marke.

Dabei erscheint am linken Rand des IN-Bildes ein weißes Sägezahnmuster.

7. Spulen Sie bis zu dem Punkt vorwärts, bevor das Pferd beginnt, aus dem Bild zu gehen.

8. Setzen Sie hier durch Klicken auf die Schaltfläche Mark OUT unter dem Player-Popup-Monitor eine OUT-Marke.

Dabei erscheint am rechten Rand des OUT-Bildes ein weißes Sägezahnmuster.

Das System speichert Ihre IN- und OUT-Marken, bis Sie sie ändern.

Markieren von Clips mit Hilfe der Tasten Mark IN und Mark OUT

Setzen Sie als Nächstes mit Hilfe der Mark-IN- und Mark-OUT-Tasten auf der Tastatur die IN- und OUT-Marken für den Clip **Restaurant scene**.

1. Wählen Sie im Menü Toolset den Eintrag Source/Record Editing.
2. Zwei Monitore (der Player-Monitor auf der linken und der Recorder-Monitor auf der rechten Seite) werden angezeigt.
3. Doppelklicken Sie auf den Clip der **Restaurant scene**.

   Der Clip wird im Player-Monitor (links) geöffnet. Es soll nur die Szene gezeigt, in der die Kellnerin Calvins Kaffee serviert.
4. Verwenden Sie die J-K-L-Tasten auf der Tastatur, um das Bild zu suchen, in dem die Kellnerin die Kaffeekanne kippt.
5. Setzen Sie mit der Mark IN-Taste (I) der Tastatur eine IN-Marke.

Dabei erscheint am linken Rand des IN-Bildes ein weißes Sägezahnmuster.

6. Mit der Ende-Taste gelangen Sie an das Ende des Clips.
7. Setzen Sie mit der Mark OUT-Taste (O) der Tastatur eine OUT-Marke.

   Dabei erscheint am rechten Rand des OUT-Bildes ein weißes Sägezahnmuster.

Timecode als Referenz

Beim Setzen von IN- und OUT-Marken können Sie sich auch am Timecode orientieren.

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **CU with coffee**, um ihn im Player-Popup-Monitor zu öffnen.
2. Setzen Sie bei 02:07:02:20 (NTSC) bzw. 2:07:01:12 (PAL) eine IN-Marke.
3. Setzen Sie bei 02:07:04:14 (NTSC) bzw. 2:07:03:11 (PAL) eine OUT-Marke.

Suchen nach Bildern mit Hilfe des Timecodes

Wenn Sie eine Zahl über den Zahlenblock eingeben, müssen Sie danach die Eingabetaste des Zahlenblocks drücken.

Wenn Sie den Timecode des zu markierenden Bilds kennen, können Sie direkt zu diesem Bild springen, indem Sie den Code über den Zahlenblock eingeben.

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **Hopping chicks**, um ihn zu öffnen.
2. Geben Sie über den Zahlenblock **`5422`** (NTSC) bzw. **`708`** (PAL) ein.

   Sobald Sie mit der Eingabe beginnen, öffnet sich in der Mitte des Player-Popup-Monitors ein Fenster, das die Werte anzeigt.

3. Drücken Sie die Eingabetaste des Zahlenblocks.

   Sobald Sie die Eingabetaste drücken, findet der Positionszeiger das betreffende Bild.
4. Setzen Sie eine IN-Marke.
5. Geben Sie über den Zahlenblock **`5518`** (NTSC) bzw. **`807`** (PAL) ein und drücken Sie die Eingabetaste.
6. Setzen Sie eine OUT-Marke.

Wiedergabe von der IN- bis zur OUT-Marke

Markieren Sie als Nächstes einen Clip und überprüfen Sie anschließend den markierten Bereich des Clips, um sicherzugehen, dass die Marken richtig gesetzt wurden:

1. Doppelklicken Sie in der Bin auf den Clip **Zoom in Calvin**, um ihn zu öffnen.
2. Setzen Sie bei 1:04:28:03 (NTSC) bzw. 1:02:14:03 (PAL) eine IN-Marke.
3. Setzen Sie bei 1:04:30:00 (NTSC) bzw. 1:02:16:02 (PAL) eine OUT-Marke.
4. Drücken Sie die Taste 6 (Play IN to OUT) auf der Tastatur.

   Der Clip wird von der IN- bis zur OUT-Marke abgespielt.

Verschieben von OUT-Marken

Dehnen Sie die Szene mit Calvin und den Küken vor dem nächsten Clip etwas aus.

1. Drücken Sie die Taste W (Go to OUT) auf der Tastatur.

   Der Positionszeiger bewegt sich zur OUT-Marke.
2. Drücken Sie die Alt-Taste und halten Sie sie beim Ziehen der OUT-Marke so lange gedrückt, bis Calvin etwa bei 1:04:30:23 (NTSC) bzw. 1:02:16:12 (PAL) nach oben in die Kamera schaut.
3. Drücken Sie die Taste 6 (Play IN to OUT) auf der Tastatur, um den Schnitt zu überprüfen.

   Der Clip wird von der IN- bis zur OUT-Marke abgespielt.

Frame Offset

Mit der Frame Offset-Funktion können Sie den Positionszeiger auch mit Hilfe des Zahlenblocks verschieben. Setzen Sie eine IN-Marke für den Clip **Car under bridge**, und legen Sie dann die OUT-Marke mit Frame Offset fest.

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **Car under bridge**, um ihn zu öffnen.
2. Suchen Sie mit Hilfe der Play- und Step-Schaltflächen das Bild, in dem sich das Auto direkt unter der Brücke befindet.
3. Setzen Sie eine IN-Marke.
4. Geben Sie über den Zahlenblock **+61** ein, und drücken Sie die Eingabetaste, um vorzuspulen.

Bei Benutzung von Frame Offset geben Sie die gewünschte Anzahl der Bilder minus 1 ein.

5. Setzen Sie die OUT-Marke auf das letzte Bild.
6. Drücken Sie die Taste 6 (Play IN to OUT), um den Schnitt zu überprüfen.

Erstellen von Subclips

Wenn Sie Filmmaterial mit IN- und OUT-Marken versehen haben, können Sie entweder den ganzen Clip zusammen mit den Marken speichern, oder Sie können anhand der Marken Subclips erstellen und so einen längeren Masterclip in kleinere Segmente unterteilen. Das Erstellen von Subclips erleichtert den Umgang mit Ihrem Filmmaterial erheblich.

Erstellen Sie aus einem einzelnen Clip zwei Subclips:

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **Prairie landscape**, um ihn zu öffnen.
2. Durchlaufen Sie den Clip mit der Schaltfläche Play oder durch Ziehen des Positionszeigers.

   Es gibt zwei verschiedene Szenen, die in separate Subclips kopiert werden können.
3. Setzen Sie eine IN-Marke an den Anfang der Silo-Szene.
4. Setzen Sie ungefähr nach der Hälfte des Clips eine OUT-Marke, etwa nach drei Vierteln der Silo-Szene.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Player-Popup-Monitor.

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Make Subclip, um einen Subclip zu erstellen.

In der Bin erscheint ein neues Objekt **Prairie Landscape.Sub.01**. Der Name ist markiert.

7. Geben Sie zur Benennung des Subclips **`Silo`** ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).

8. Laden Sie den Clip **Prairie landscape** in den Player-Popup-Monitor und klicken Sie darunter auf die Schaltfläche Clear Both Marks, um die IN- und OUT-Marken zu löschen.
9. Setzen Sie im Clip vor dem Anfang der Feld-Szene eine IN-Marke.
10. Setzen Sie am Ende des Clips eine OUT-Marke.
11. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den Clip und ziehen Sie ihn aus dem Player-Popup-Monitor in die Bin.

    Der Clipname wird in der Bin markiert.
12. Geben Sie **`Field`** ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).

Damit haben Sie diesen Abschnitt des Tutorials abgeschlossen. In Kapitel 7 wird erläutert, wie Sie markierte Clips in eine Sequenz schneiden.

Kapitel 7

Erstellen einer Sequenz

In diesem Kapitel erstellen Sie eine Sequenz, indem Sie im Player-Popup-Monitor angezeigte Clips in den Recorder-Monitor einfügen. Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

- Erstellen einer Sequenz
- Navigieren in der Timeline
- Hinzufügen von Audio
- Überprüfen der Sequenz

Erstellen einer Sequenz

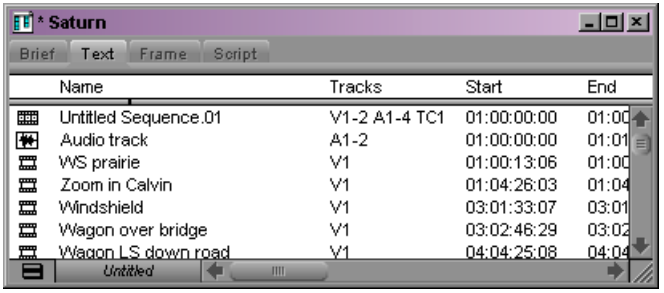
Sie erstellen eine Sequenz, indem Sie einen Clip aus dem Player-Popup-Monitor in den Recorder-Monitor einfügen. In diesem Beispiel verwenden wir den Clip **WS prairie** als Anfangsclip der Sequenz:

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **WS prairie**, um ihn im Player-Popup-Monitor zu öffnen.
2. Setzen Sie nach etwa 2 Sekunden eine IN-Marke.
3. Setzen Sie 1:10 Sekunden später eine OUT-Marke.
4. Klicken Sie in der Registerkarte Edit der Command-Palette auf die gelbe Schaltfläche Splice-in.

Das Material, das Sie im Player-Popup-Monitor markiert haben, wird im Recorder-Monitor und die Spur V1 in der Timeline angezeigt. Damit haben Sie eine Sequenz erstellt, die aus einem einzelnen Clip besteht.

Benennen der Sequenz

Die neu erstellte Sequenz wird in der Bin **Saturn** angezeigt.



Standardmäßig wird ihr automatisch der Name **Untitled Sequence.01** zugewiesen. So ändern Sie diesen Namen:

1. Klicken Sie auf den Namen **Untitled Sequence.01**, um ihn auszuwählen; klicken Sie jedoch nicht auf das Symbol der Sequenz.

   Der Name wird markiert.

2. Geben Sie **`Saturn Spot`** ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).

Taste Splice-in

Als nächstes soll Clip **Zoom in Calvin** in die Sequenz eingefügt werden:

1. Doppelklicken Sie in der Bin auf den Clip **Zoom in Calvin**, um ihn im Player-Popup-Monitor zu öffnen.

2. Drücken Sie die V-Taste (Splice-in) auf der Tastatur.

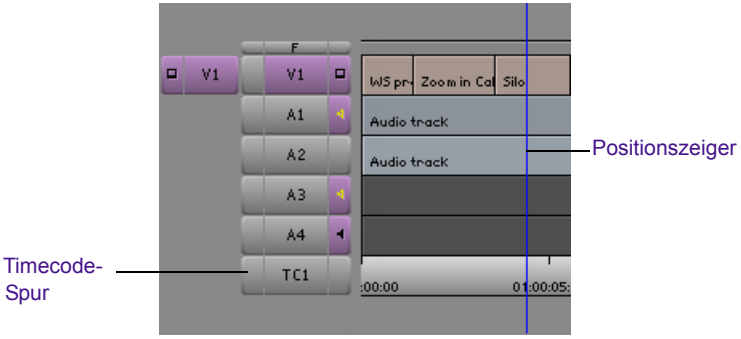
   Der zweite Clip wird in die Sequenz eingefügt.

Navigieren in der Timeline

Wenn Sie eine neue Sequenz erstellen oder im Recorder-Monitor eine Sequenz laden, wird die Sequenz in der Timeline angezeigt.

Die Timeline enthält verschiedene Steuerelemente zum schnellen Durchlaufen einer Sequenz und zum Verändern der Detailansicht bei der Bearbeitung.

Der Positionszeiger in der Timeline markiert Ihre augenblickliche Position in der Sequenz. Der Positionszeiger der Timeline befindet sich stets an derselben Position wie der Positionszeiger des Recorder-Monitors und funktioniert auch gleich.



Verwenden Sie den Positionszeiger, um sich in der Timeline zu bewegen.

1. Verschieben Sie den Positionszeiger an den Anfang der Sequenz, indem Sie links in der Timeline klicken.
2. Spielen Sie die ersten beiden Clips ab.
3. Klicken Sie auf den Positionszeiger, und ziehen Sie ihn mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten durch das Material.

Beim Verschieben des Positionszeigers in der Timeline bewegt sich gleichzeitig auch der kleinere Positionszeiger im Recorder-Monitor.

Einfügen eines Clips in die Mitte einer Sequenz

Sie können Clips an beliebigen Stellen in Sequenzen einfügen. Sehen Sie sich an, wie der Clip **Car passing sign** zwischen dem ersten und zweiten Clip wirkt:

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **Car passing sign,** um ihn im Player-Popup-Monitor zu öffnen.
2. Setzen Sie eine IN- und eine OUT-Marke, um einen 3 Sekunden langen Abschnitt zu markieren, in dem das Auto and dem Schild vorbeifährt.
3. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder ⌘-Taste (Macintosh) im Clip **Zoom in Calvin** in die Timeline, damit der Positionszeiger zum ersten Bild des Clips **Zoom in Calvin** springt.
4. Drücken Sie die V-Taste (Splice-in) auf der Tastatur.

Wenn Sie einen Clip mitten in eine Sequenz einfügen, wird der Rest der Sequenz nach hinten verschoben. Durch Einfügen (Splicing) wird das Material auf der Spur verlängert.

5. Gehen Sie an den Anfang der Sequenz, und spielen Sie sie ab, um die Änderungen zu überprüfen.

Rückgängigmachen eines Schnitts

Der Clip **Car passing sign** scheint hier nicht zu passen. Machen Sie den letzten Schnittvorgang rückgängig:

- Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Undo Splice-in.

Die Undo-Funktion können Sie immer benutzen, wenn Ihnen ein Fehler unterlaufen ist oder wenn Sie einen Schritt zurückgehen wollen. Sie können bis zu 32 der im Menü Edit aufgelisteten Aktionen rückgängig machen oder wiederholen.

Die Undo-Funktion können Sie auch über die Tastenkombination Strg+Z (Windows) oder ⌘+Z (Macintosh) aufrufen.

Die I/O (IN-Marke/ OUT-Marke) Tracking-Anzeige

Fügen Sie der Sequenz zwei weitere Clips hinzu:

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **Silo**, um ihn zu öffnen.
2. Setzen Sie nach ca. einem Viertel des Clips eine IN-Marke.
3. Setzen Sie 2 Sekunden später eine OUT-Marke, indem Sie wie folgt vorgehen:
   a. Wählen Sie im Menü Tracking Information (unterhalb der obersten Timecode-Reihe, im grauen Bereich über dem Player-Popup-Monitor) den Eintrag I/O.

      Die I/O-Option zeigt die Dauer zwischen der IN- und der OUT-Marke an. Wenn Sie nur die IN-Marke setzen, zeigt die I/O-Option die Dauer von dort zum Positionszeiger an.

   b. Schalten Sie solange vorwärts, bis die I/O-Anzeige die Position 2:00 erreicht hat, und setzen Sie eine OUT-Marke.
4. Platzieren Sie den Positionszeiger auf dem ersten schwarzen Bild nach dem Clip **Zoom in Calvin**.
5. Drücken Sie die V-Taste (Splice-in) auf der Tastatur, um den Clip als dritten Clip in die Timeline einzufügen.
6. Doppelklicken Sie auf den Clip **Field**, um ihn zu öffnen.
7. Setzen Sie kurz vor der Hälfte des Clips eine IN-Marke.
8. Setzen Sie 1 Sekunde später eine OUT-Marke.

   Die I/O-Anzeige zeigt 1:00 an.
9. Fügen Sie den Clip **Field** als vierten Clip in die Timeline ein.
10. Wählen Sie im Menü Tracking Information die Option Dur.
11. Gehen Sie an den Anfang der Sequenz und spielen Sie sie ab, um Ihre Arbeit zu überprüfen.

Hinzufügen von Audio

Als Nächstes wird Audioclip, der Musik und Kommentar zu der Sequenz enthält, montiert. Sie markieren ca. 1 Minute des Clips, die Dauer der fertigen Sequenz.

Suchen eines bestimmten Audiobilds mit der Funktion Digital Audio Scrub

Mit der Digital Audio Scrub-Funktion können Sie nach einem bestimmten Audiobild suchen. In diesem Verfahren suchen Sie mit Hilfe von Digital Audio Scrub das erste Musikbild des Audioclips.

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **Audio track**, um ihn zu öffnen.

   Der Clip wird im Player-Popup-Monitor angezeigt.

Der Clip wird schwarz angezeigt, weil es sich um einen reinen Audioclip handelt.

2. Spielen Sie den Clip einmal ab.
3. Mit der Pos1-Taste gelangen Sie an den Anfang des Clips.
4. Drücken Sie die Feststelltaste (Caps-Lock), um die Funktion Digital Audio Scrub zu aktivieren.
5. Drücken Sie die Tasten 3 (Step Backward) und 4 (Step Forward) auf der Tastatur, um das erste Musikbild zu suchen, und klicken Sie auf die Schaltfläche Mark IN.

Bei Verwendung der Schritt-Tasten klingen die Musik- und Kommentarbilder kratzend oder summend. Zum Abhören des ersten Musikbildes müssen Sie vielleicht die Lautstärke der Lautsprecher etwas höher stellen.

6. Springen Sie um genau 1 Minute vorwärts, indem Sie auf dem Zahlenblock **`+10000`** eingeben und die Eingabetaste drücken.
7. Setzen Sie die OUT-Marke auf dieses Bild.

8. Drücken Sie die Feststelltaste, um die Funktion Digital Audio Scrub zu deaktivieren.

Deaktivieren Sie die Feststelltaste (Caps-Lock) stets nach Verwenden der Funktion Digital Audio Scrub. Wenn Sie die Feststelltaste beim Schnitt aktiviert lassen, kann dies die Systemleistung beeinträchtigen.

Einfügen eines Audioclips (Splicing)

So fügen Sie den Audioclip in die Sequenz ein:

1. Verschieben Sie den Positionszeiger der Timeline an den Anfang der Sequenz.
2. Deaktivieren Sie in der Timeline Spur V1 und wählen Sie die Spuren A1 und A2 aus.

3. Klicken Sie in der Registerkarte Edit der Command-Palette auf die gelbe Splice-in-Schaltfläche.

   Die Audiospur wird jetzt in den Spuren A1 und A2 der Timeline angezeigt. Die Sequenz wird auch im Recorder-Monitor angezeigt (die Audiospur wird schwarz dargestellt).

Überprüfen der Sequenz

Überprüfen Sie die Sequenz wie folgt:

1. Mit der Pos1-Taste gelangen Sie an den Anfang der Sequenz.
2. Klicken Sie auf die Play-Taste unter dem Recorder-Monitor, um das Audio abzuspielen.

   Diese Audiospur sollte so lange dauern wie die Sequenz, also rund 1 Minute.

Damit haben Sie diesen Abschnitt des Tutorials abgeschlossen. In Kapitel 8 fügen Sie der Sequenz weitere Clips hinzu und verfeinern Ihren Schnitt.

Kapitel 8

Präzisieren von Schnitten

Im Feinschnitt findet eine Überarbeitung des bereits vorhandenen Bild- und Tonmaterials statt. In diesem Kapitel fügen Sie einer Sequenz mit Storyboard-Editing Clips hinzu. Anschließend verbessern Sie die Sequenz, indem Sie einige Clips neu anordnen. Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

- Überschreiben von Clips in einer Sequenz
- Storyboard-Editing
- Neuanordnen von Clips
- Entfernen von Material aus einer Sequenz

Überschreiben von Clips in einer Sequenz

Außer mit Splice-in können Clips auch mit der Funktion Overwrite in eine Sequenz geschnitten werden. Bei dieser Technik wird ein Teil einer Sequenz mit anderem Zuspielmaterial überschrieben. Eine Überschreibung ändert nichts an der Länge der Sequenz.

Der Clip **Field** ist zu lang. In diesem Abschnitt übernehmen Sie den nächsten Clip in die Sequenz, bevor **Field** zu Ende ist.

1. Wählen Sie in der Timeline Spur V1 aus und deaktivieren Sie Spur A1 und A2.
2. Klicken Sie in die obere Zeile der Tracking-Informationen des Recorder-Monitors.
3. Wählen Sie im Menü Tracking Information die Option TC, V1.
4. Platzieren Sie den Positionszeiger in der Timeline auf dem ersten Bild des Clips **Field**, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. gedrückter ⌘-Taste (Macintosh) zwischen die Clips **Silo** und **Field** klicken.
5. Geben Sie über den Zahlenblock **`+20`** (NTSC) bzw. **`+13`** (PAL) ein und drücken Sie die Eingabetaste, um vorzuspulen.
6. Setzen Sie eine IN-Marke.

7. Doppelklicken Sie auf den Clip **CU chick**, um ihn zu öffnen.

8. Setzen Sie in der ersten Hälfte des Clips, an der Stelle, an der sich das Küken in der Mitte des Bilds befindet und direkt in die Kamera schaut, ungefähr bei 1:05:58:00 (NTSC) bzw. 1:00:43:11 (PAL), eine IN-Marke.
9. Setzen Sie 1 Sekunde und 15 Bilder später, wenn das Küken direkt nach rechts schaut, eine OUT-Marke.
10. Klicken Sie in der Registerkarte Edit der Command-Palette auf die rote Overwrite-Schaltfläche.

Verwechseln Sie die Schaltfläche Overwrite nicht mit der Schaltfläche Lift/Overwrite. Die Schaltfläche Overwrite befindet sich zwischen dem Player- und dem Recorder-Monitor, die Schaltfläche Lift/Overwrite dagegen unter der Timeline.

Der Clip überschreibt das Ende des Clips **Field** und erstreckt sich darüber hinaus, so dass der Videoteil der Sequenz länger wird.

Die Sequenz umfasst nun fünf Videoclips.

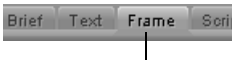
Storyboard-Editing

Storyboard Editing macht es möglich, eine Gruppe von Clips zu einer Sequenz zusammenzustellen und diese anschließend alle zusammen in den Recorder-Monitor zu übernehmen.

So fügen Sie einer Sequenz mehrere Clips hinzu:

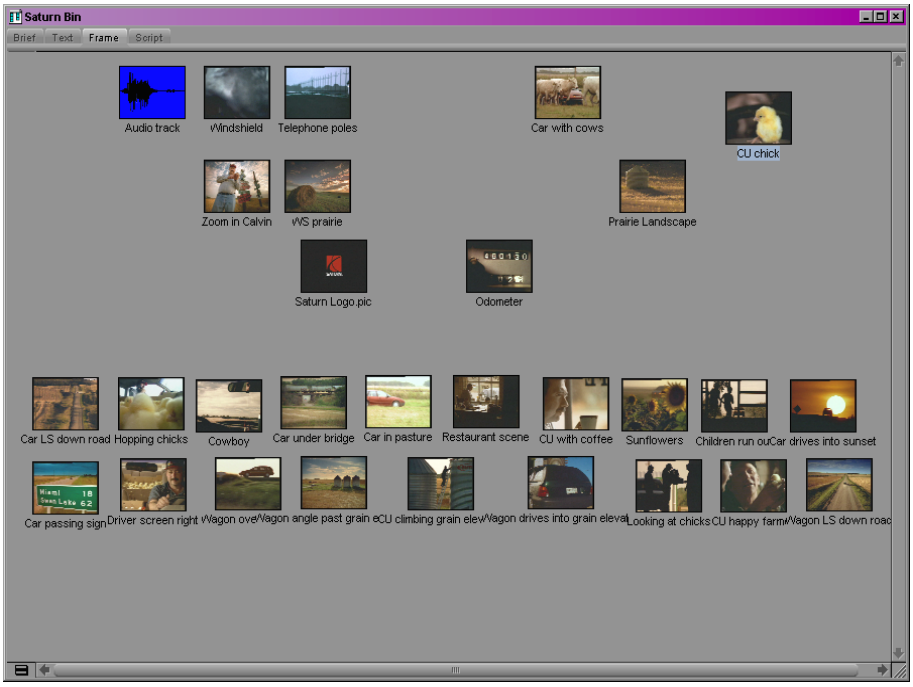
1. Laden Sie den Clip **Car LS down road** in den Player-Popup-Monitor, und setzen Sie bei 1:09:24:13 (NTSC) bzw. 1:02:31:22 (PAL) eine IN-Marke.
2. Setzen Sie bei 1:09:27:17 (NTSC) bzw. 1:02:34:24 (PAL) eine OUT-Marke.

   Sie haben IN- und OUT-Marken für neun Clips gesetzt. Wir haben den Rest gesetzt.



Registerkarte Frame

3. Zeigen Sie die Bin in der Bildansicht an.
4. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Fill Window, um die Clips in der Bin anzuordnen.
5. Ziehen Sie den Clip **Car LS down road** in einen leeren Bereich in der linken unteren Ecke der Bin.
6. Ordnen Sie die folgenden Clips (nach **Car LS down road)** in zwei oder drei Reihen von links nach rechts und von oben nach unten an, um das Storyboard zu erstellen. Sie müssen darauf achten, die Reihenfolge der Clips einzuhalten:
   - **Hopping chicks**
   - **Cowboy**
   - **Car under bridge**
   - **Car in pasture**
   - **Restaurant scene**
   - **CU with coffee**
   - **Sunflowers**
   - **Children run out**
   - **Car drives into sunset**
   - **Car passing sign**
   - **Driver screen right**
   - **Wagon over bridge**
   - **Wagon angle past grain elevator**
   - **CU climbing grain elevator**
   - **Wagon drives into grain elevator**
   - **Looking at chicks**
   - **CU happy farmer**
   - **Wagon LS down the road**



Jetzt können die markierten Clips in die Sequenz geladen werden.

7. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. ⌘-Taste (Macintosh) in der Timeline kurz vor das Ende des Clips **CU chick**.
8. Wählen Sie alle im Storyboard enthaltenen Clips zugleich aus:
   a. Platzieren Sie den Mauszeiger in der Bin in den leeren Bereich direkt links neben dem Clip **Car LS down road**.
   b. Markieren Sie die Clips mit dem Lasso: Ziehen Sie den Zeiger nach rechts und unten, wobei darauf zu achten ist, alle Clips des Storyboards „einzufangen“.

      Wenn Sie nun die Maus bewegen, bildet sich ein Rechteck, beginnend mit dem Clip **Car LS down road** bis hin zur letzten Zeigerposition. Alle Namen werden in Blau markiert.
9. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf einen der Clips (das Bild, nicht den Namen), und ziehen Sie die Gruppe in den Recorder-Monitor.

10. Lassen Sie die Maustaste los, wenn ein gelber Pfeil im Recorder-Monitor sichtbar wird.

    Die Clips werden jetzt in der angegebenen Reihenfolge in die Sequenz eingefügt.

11. Verschieben Sie den Positionszeiger an den Anfang der Sequenz und spielen Sie die ganze Sequenz ab.

Neuanordnen von Clips

Clips lassen sich neu anordnen, indem Material überschrieben, herausgehoben oder entfernt wird. Das Überschreiben von Material ändert die Länge der Sequenz nicht. Das Herausheben (Lifting) von Material hinterlässt „Füllmaterial“ (Schwarzfilm) und ändert nichts an der Länge der Sequenz. Das Entfernen (Removing) von Material verkürzt die Sequenz.

Überschreiben mit Dreipunktschnitt

Das Dreipunkt-Schnittverfahren eignet sich hervorragend, um einen Clip in einer Sequenz zu ersetzen. Wählen Sie mit Hilfe der Taste Mark Clip den Clip in der Sequenz, und setzen Sie entweder eine IN- oder eine OUT-Marke im Zuspielclip. Das Programm berechnet die exakte Länge des Zuspielclips, der einzufügen ist.

Ersetzen Sie den Clip **Car in pasture** durch den Clip **Car with cows**, um das Bild interessanter zu gestalten.

1. Um diesen Bereich zu vergrößern, führen Sie folgende Schritte in der Timeline aus:

   a. Drücken Sie die Pos1-Taste.

   b. Klicken Sie auf die Skalenleiste, und ziehen Sie sie nach rechts, um die Timeline zu vergrößern.

   c. Ziehen Sie die Bildlaufleiste so weit nach rechts, bis der ganze Clip **Car in pasture** sichtbar wird.

2. Bewegen Sie den Positionszeiger auf den Clip **Car in pasture**.

3. Drücken Sie die T-Taste (Mark Clip) auf der Tastatur.

   Die IN- und OUT-Marken erscheinen am Anfang und Ende des Clips in der TC1-Spur der Timeline; das markierte Segment wird hervorgehoben. Die IN- und OUT-Marken erscheinen auch in der Positionsleiste des Recorder-Monitors.

4. Doppelklicken Sie auf den Clip **Car with cows**, um ihn im Player-Popup-Monitor zu öffnen, und setzen Sie nach etwa 2 Sekunden eine IN-Marke.

5. Klicken Sie auf die rote Schaltfläche Overwrite, um den Dreipunktschnitt auszuführen.

   Der Clip **Car in pasture** wird durch den Clip **Car with cows** ersetzt.

6. Stellen Sie die vorherige Timeline-Ansicht folgendermaßen wieder her:

   a. Klicken Sie auf die Skalenleiste und ziehen Sie sie nach links.

   b. Verschieben Sie den Positionszeiger im Recorder-Monitor an den Anfang der Sequenz.

7. Spielen Sie die Sequenz ab, um die Änderung zu sehen.

Ändern der Reihenfolge von Clips in einer Sequenz

Probieren Sie als Nächstes, wie es aussieht, wenn Sie die beiden Clips **Cowboy** und **Car under bridge** vertauschen.

1. Bewegen Sie den Positionszeiger in der Timeline auf den Clip **Car under bridge**.

2. Ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste den Clip **Car under bridge** nach links direkt vor den Clip **Cowboy** und lassen Sie die Maustaste los.

   Der Clip **Cowboy** folgt nun dem Clip **Car under bridge**.

Entfernen von Material aus einer Sequenz

Sie haben die Möglichkeit, Material aus Ihrer Sequenz zu entfernen und die dabei entstehende Lücke entweder zu belassen oder zu schließen. Die Funktion Extract/Splice-in schließt die Lücke, Lift belässt sie.

Entfernen von Material und Schließen der entstandenen Lücke

Der Clip **Field** ist zu statisch. Entfernen Sie ihn aus der Sequenz und schließen Sie die dadurch entstehende Lücke.

1. Klicken Sie auf die gelbe Schaltfläche für den Segmentmodus (Extract/Splice-in) unterhalb der Timeline.
2. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Clip **Field** auf der Spur V1.

   Der Clip wird violett markiert.
3. Drücken Sie die Löschtaste auf der Tastatur.

   Der ausgewählte Clip wird entfernt und die benachbarten Clips rücken zusammen, um die Lücke zu schließen.
4. Klicken Sie ein zweites Mal auf die Schaltfläche Extract/Splice-in, um die Funktion zu deaktivieren, und den Segmentmodus zu verlassen.

Entfernen von Material und Erhalten der entstandenen Lücke

Die Funktion Lift behält nach dem Entfernen von Filmmaterial aus der Sequenz die entstandene Lücke bei. Benutzen Sie diese Funktion, wenn der Rhythmus einer Sequenz oder die Synchronität von Video- und Audiospuren erhalten bleiben soll.

Der Clip **Children run out** dauert zu lange. Mit der Funktion Lift lässt sich der Clip **Children run out** verkürzen, wobei der folgende Clip nach wie vor an *derselben* Stelle beginnt.

1. Scrollen Sie durch den Clip **Children run out** und setzen Sie eine IN-Marke, wenn das dritte Kind links im Bild erscheint.
2. Halten Sie die Tasten Strg+Alt (Windows) bzw. Ctrl+⌘ (Macintosh) gedrückt und klicken Sie kurz vor das Ende des Clips **Children run out**, um zum letzten Bild des Clips zu springen.
3. Setzen Sie eine OUT-Marke.
4. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.
5. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.
6. Klicken Sie auf Active Palette.

7. Klicken Sie auf Lift, um das Segment zu löschen.

   Sie können später entscheiden, was Sie dort einfügen möchten.

Damit haben Sie diesen Abschnitt des Tutorials abgeschlossen. In Kapitel 9 wird erläutert, wie Sie Sequenzen trimmen.

Kapitel 9

Trimmen

Weitere Informationen zum Trimmen finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

Mit der Trimmfunktion können Sie Anfangs- und Endbilder von Clips anpassen. Es gibt zwei Methoden zum Trimmen: beidseitiges und einseitiges Trimmen. Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

- Beidseitiges Trimmen
- Beidseitiges Trimmen des vorangehenden Clips
- Trimmen des Clips Windshield
- Einseitiges Trimmen

Beidseitiges Trimmen

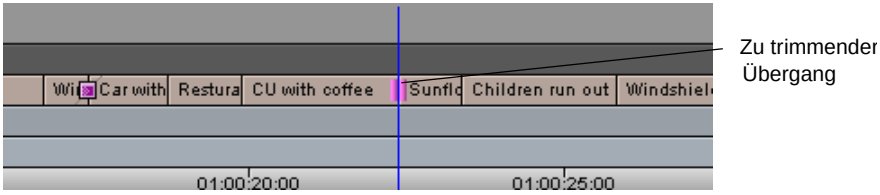
Beim beidseitigen Trimmen werden beide Seiten eines Übergangs gleichzeitig modifiziert, wobei einem Clip Bilder hinzugefügt und vom angrenzenden Clip Bilder entfernt werden. Die Gesamtdauer der Sequenz ändert sich dabei nicht.

Passen Sie die Clips **CU with coffee** und **Sunflowers** an die Pause im Kommentar an.

1. Wenn nicht bereits zwei Monitore geöffnet sind, wählen Sie im Menü Toolset den Eintrag Source/Record Editing.

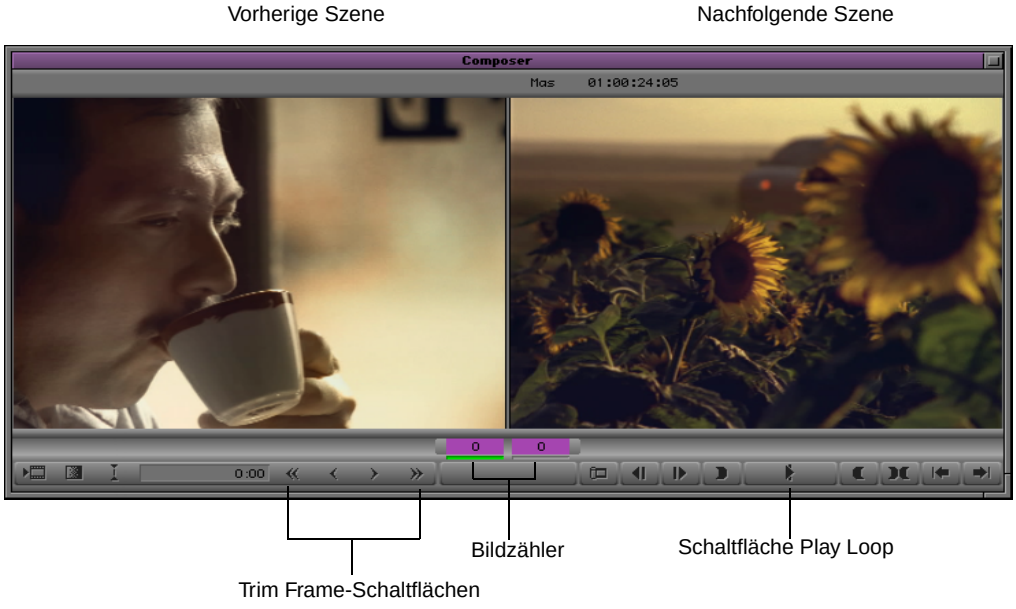
2. Platzieren Sie den Positionszeiger in die Nähe des Übergangs zwischen **CU with coffee** und **Sunflowers** und klicken Sie in der Timeline auf die Schaltfläche Trim Mode.

   Der Positionszeiger springt auf den Übergang.



   Der Recorder-Monitor zeigt das letzte Bild des Clips **CU with coffee** links und der Player-Monitor zeigt das erste Bild des Clips **Sunflowers** rechts an.

   Unter den Trimmfenstern werden neue Schaltflächen angezeigt.



3. Spielen Sie den Übergang ab, indem Sie auf die Schaltfläche Play Loop klicken.

   Der Übergang wird dann ohne Unterbrechung immer wieder abgespielt.

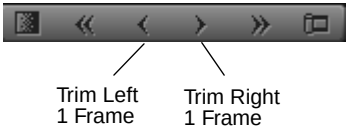
4. Zum Anhalten der Abspielschleife klicken Sie ein zweites Mal auf die Schaltfläche Play Loop.

5. Wenn Sie während des Trimmens auch das Audiomaterial hören möchten, drücken Sie die Feststelltaste.

   Wenn Sie die Digital Audio Scrub-Funktion einsetzen möchten, muss der Lautsprecher auf der Schaltfläche Audio Track Monitor markiert sein. Sie müssen möglicherweise die Lautsprecher lauter einstellen.

6. Ist das Lautsprechersymbol nicht markiert, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf die Schaltfläche Audiospurmonitor für A1.

7. Klicken Sie auf die Schaltfläche Trim Left 1 Frame unter dem Player-Monitor, bis Sie unmittelbar nachdem Calvin sagt „. . . some pretty rugged country“ (NTSC) bzw. „. . . the Saskatchewan river . . .“ (PAL) eine Pause im Kommentar hören.



   Dadurch werden am Ende der vorhergehenden Clips Bilder hinzugefügt und am Anfang der neuen Einstellung Bilder entfernt. Die Länge der Videospur bleibt unverändert.

8. Spielen Sie den Übergang erneut ab, indem Sie auf die Schaltfläche Play Loop klicken.

9. Drücken Sie die Esc-Taste, um den Trimmmodus zu verlassen.

10. Drücken Sie die Feststelltaste, um die Funktion Digital Audio Scrub zu deaktivieren.

Beidseitiges Trimmen des vorangehenden Clips

Anstelle der mit Schwarzfilm gefüllten Lücke in der Sequenz soll nun ein Clip eingefügt werden. Ersetzen Sie den Schwarzfilm durch den Clip **Windshield**. Der Clip soll mit Overwrite in die Sequenz eingefügt und anschließend getrimmt werden.

1. Verschieben Sie den Positionszeiger an das Ende des Clips **Children run out** und an den Anfang des Clips **Car drives into sunset**.
2. Doppelklicken Sie auf den Clip **Windshield**, um ihn zu öffnen, und setzen Sie ungefähr nach der Hälfte des Clips eine IN-Marke. Setzen Sie keine OUT-Marke.

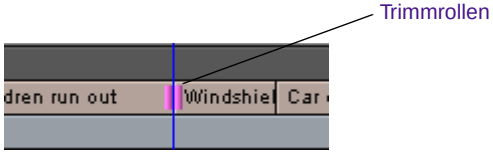
3. Klicken Sie in der Registerkarte Edit der Command-Palette auf die rote Schaltfläche Overwrite.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Trim Mode unterhalb der Timeline.
5. Verschieben Sie den Übergang mit Hilfe der Schaltfläche Trim Left 1 Frame um 5 Bilder zurück.

Trimmen des Clips Windshield

In den folgenden Schritten soll der Clip **Windshield** so getrimmt werden, dass er ein wenig früher einsetzt.

1. Aktivieren Sie den Trimmmodus, indem Sie die Spuren in der Timeline mit dem Lasso markieren:
   a. Klicken Sie mit dem Zeiger oberhalb aller Timeline-Spuren und gleich links neben dem Übergang zwischen **Children run out** und **Windshield**.
   b. Ziehen Sie die Maus nach rechts unten um den Übergang herum.

      Die Trimmrollen werden angezeigt.



2. Verschieben Sie den Übergang um 16 Bilder (NTSC) bzw. 20 Bilder (PAL) zurück, indem Sie zwei Mal auf die Schaltfläche Trim Left 8 Frames (NTSC) bzw. Trim Left 10 Frames (PAL) klicken.

   Die Zahlen in den violetten Bildzählern ändern sich entsprechend.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play Loop.

Einseitiges Trimmen

Bei den bisherigen Trimmvorgängen wurden sowohl der Anfang des einen als auch das Ende des anderen Clips um die gleiche Anzahl von Bildern getrimmt: Auf der einen Seite wurden Bilder hinzugefügt, auf der anderen entfernt. Trimmen Sie jetzt das Ende des Clips **Zoom in Calvin**, ohne den Anfang des Clips **Silo** zu verändern. Dies wird einseitiges Trimmen genannt.

Trimmen Sie die Clips in der Sequenz einseitig:

1. Spulen Sie im Trimmmodus zum Übergang **Zoom in Calvin/Silo** vor, indem Sie wiederholt die A-Taste auf der Tastatur drücken.

Linker Bild-zähler

2. Klicken Sie auf den linken Bildzähler (A-Seite).

   Der Trimmvorgang wird nur den zu Ende gehenden Clip betreffen, der sich im linken Monitor befindet. Der linke Bildzähler bleibt violett, der rechte wird deaktiviert.

3. Geben Sie über den Zahlenblock **`-15`** ein, und drücken Sie die Eingabetaste, um von dem zu Ende gehenden Clip 15 Bilder abzuziehen.

   Dadurch wird der Übergang um 15 Bilder nach links verschoben.

4. Spulen Sie zum Übergang **CU chick/Car LS down road** vor, indem Sie zweimal die S-Taste drücken.

5. Klicken Sie auf den linken Bild-Zähler (A-Seite), geben Sie über den Zahlenblock **`+30`** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

   Dem zu Ende gehenden Clip werden dreißig Bilder hinzugefügt.

6. Verlassen Sie den Trimmmodus, indem Sie erneut auf die Schaltfläche Trim Mode klicken.

Damit haben Sie diesen Abschnitt des Tutorials abgeschlossen. In Kapitel 10 wird erläutert, wie Sie Effekte in Sequenzen einfügen.

Kapitel 10

Hinzufügen von Effekten

Avid Xpress DV bietet eine Vielfalt von Spezialeffekten zur Belebung Ihrer Sequenzen. Dieses Kapitel beschreibt die Anwendung von Effekten auf Übergänge und Segmente (Clips) innerhalb einer Sequenz. Wenn Sie den gewünschten Effekt ausgewählt und ihn einem Übergang oder Segment hinzugefügt haben, können Sie die seine Parameter beliebig ändern. Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

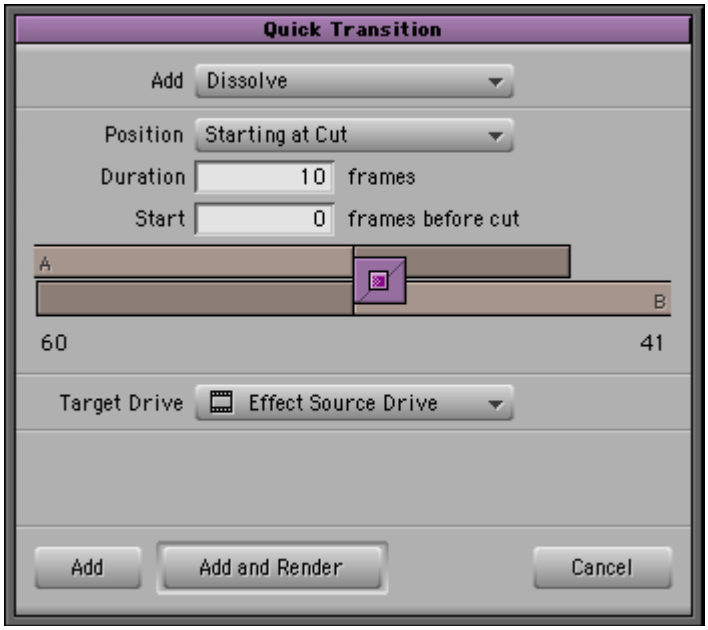
- Hinzufügen eines Überblendungseffekts (Fade-In)
- Überblenden zwischen Clips
- Erstellen eines Picture-in-Picture-Effekts (Bild-im-Bild)
- Erzeugen eines Freeze Frame-Effekts (eines Standbilds)
- Vorführen der Sequenz

Hinzufügen eines Überblendungseffekts (Fade-In)

Als Erstes fügen Sie einem Übergang einen Überblendungseffekt (Fade-In) hinzu. Ein Effekt zwischen zwei Clips wird als Übergangseffekt bezeichnet.

1. Klicken Sie auf den Anfang der Sequenz.
2. Klicken Sie in der Timeline auf die Schaltfläche Quick Transition.

Das Dialogfeld Quick Transition erscheint.



3. Erzeugen Sie eine Einblendung von 10 Bildern Länge, die beim Schnitt beginnt. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

   a. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Add den Effekt Dissolve.

   b. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Position den Eintrag Starting at Cut.

   c. Geben Sie im Textfeld Duration **10** ein.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Target Drive das Laufwerk, auf dem die Mediendatei des Effekts gespeichert werden soll.

   Standardmäßig ist hierfür das Laufwerk Effect Source Drive vorgesehen.

5. Klicken Sie auf Add and Render, um den Effekt zu rendern.

   Das System erstellt während des Renderns die Mediendatei des Videoeffekts. Außerdem markiert es die Stelle, an der der Effekt eingefügt wurde, in der Timeline durch ein Symbol für gerenderte Effekte.

6. Spielen Sie den Effekt ab.

   Die Sequenz beginnt nun mit einem Fade-In in den Clip **WS Prairie**.

Überblenden zwischen Clips

Sie können einen Übergangseffekt erstellen, indem Sie eine Überblendung zwischen dem Clip **Car under bridge** und dem Clip **Cowboy** hinzufügen.

1. Klicken Sie auf das erste Bild des Clips **Cowboy**.
2.
   Klicken Sie in der Timeline auf die Schaltfläche Quick Transition.

   Das Dialogfeld Quick Transition erscheint.
3. Erzeugen Sie eine sich über 10 Bilder erstreckende, am Schnitt zentrierte Überblendung. Gehen Sie dazu wie folgt vor:
   a. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Add den Effekt Dissolve.
   b. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Position den Eintrag Centered on Cut.
   c. Geben Sie im Textfeld Duration **10** ein.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Target Drive das Laufwerk, auf dem die Mediendatei des Effekts gespeichert werden soll.

   Standardmäßig ist hierfür das Laufwerk Effect Source Drive vorgesehen.
5. Klicken Sie auf Add and Render, um den Effekt zu rendern.
6. Spielen Sie den Effekt ab. Drücken Sie die Leertaste, um die Wiedergabe anzuhalten.

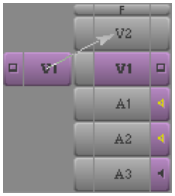
Erstellen eines Picture-in-Picture-Effekts (Bild-im-Bild)

Fügen Sie nun einen Bild-im-Bild-Effekt hinzu, so dass der Kilometer angezeigt wird, wenn Calvin erzählt, wie viele Kilometer er in seinem Saturn zurückgelegt hat.

Ein Bild-im-Bild-Effekt ist ein Segmenteffekt mit mehreren Ebenen. Er wird also auf die oberste Ebene von Segmenten mit zwei oder mehr Videospuren angewandt, die gleichzeitig abgespielt werden.

Dieser Effekt belegt zwei Videospuren: V1 für den Clip mit dem Auto und V2 für den Clip mit dem Kilometerzähler. Zunächst müssen Sie den Clip **Odometer** auf Spur V2 verschieben.

1. Doppelklicken Sie auf den Clip **Odometer**, um ihn im Player-Popup-Monitor zu öffnen.
2. Klicken Sie in die Timeline und fügen Sie eine neue Videospur hinzu, indem Sie im Menü Clip die Option New Video Track wählen.
3. Deaktivieren Sie die Schaltfläche V1 Track Monitor.

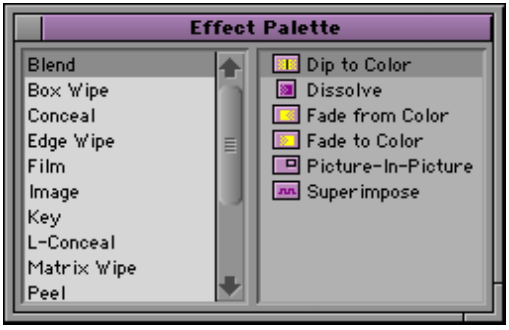


4. Klicken Sie auf die Schaltfläche V1 Source Track, und ziehen Sie sie auf die Schaltfläche V2 Record Track.
5. Bewegen Sie den Positionszeiger mit Hilfe der Step-Schaltflächen unter dem Recorder-Monitor um etwa 10 Bilder in den Clip **Car under bridge**.

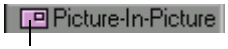
6. Klicken Sie in der Registerkarte Edit der Command-Palette auf die gelbe Schaltfläche Splice-in.

   Der Clip erscheint jetzt auf Spur V2.
7. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Effect Palette.
8. Klicken Sie auf die Kategorie Blend.

   Im Abschnitt rechts werden die Blend-Effekte, einschließlich des Effekts Picture-in-Picture, angezeigt.



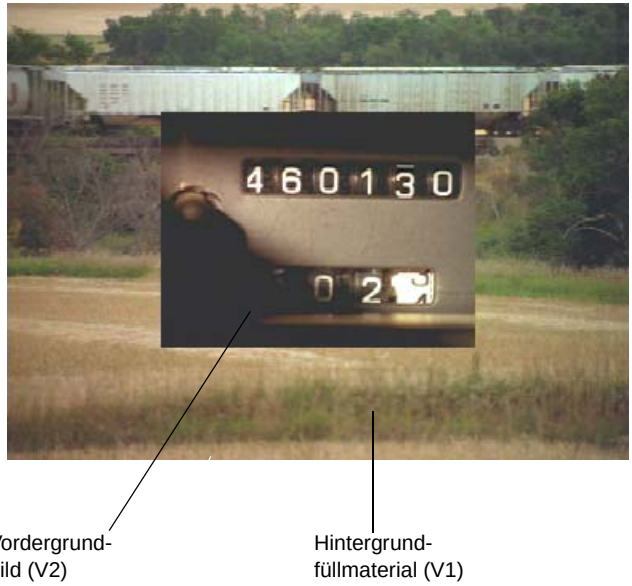
9. Bewegen Sie den Positionszeiger auf den Clip **Car under bridge** auf Spur V2.



Effektsymbol

10. Klicken Sie auf das Symbol des Picture-in-Picture-Effekts in der Effektpalette, und ziehen Sie es auf den Clip **Odometer** auf Spur V2.

    Das Effektsymbol wird in der Timeline und der Kilometerzähler wird in einem Feld in der Bildschirmmitte angezeigt.



Neuplatzieren des Bildes

So verschieben Sie das Bild:

1. Klicken Sie in der Timeline auf die Schaltfläche Effect Mode, um den Effektmodus aufzurufen.

   Der Effekt-Editor mit den Parametern für den Picture-in-Picture-Effekt wird angezeigt.

2. Klicken Sie auf das Bild des Kilometerzählers.

   An den Kanten und in der Mitte des Box werden so genannte Aktivpunkte sichtbar. Wenn Sie mit der Maus über einen dieser Punkte fahren, verwandelt sich der Zeiger in eine Hand.

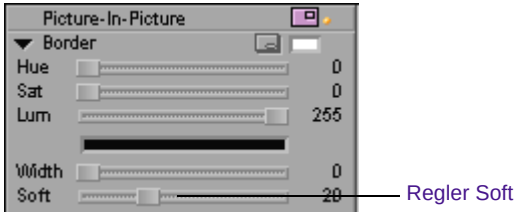
3. Klicken Sie auf den Aktivpunkt in der Mitte des Bildes, und ziehen Sie es in die untere Hälfte des Bildschirms.

Anpassen der Softness

Als Nächstes zeichnen Sie mit Hilfe eines Parameters zum Bild-im-Bild-Effekt die Kanten des Bildes weich.

1. Klicken Sie im Effekt-Editor auf den Regler Soft.
2. Klicken Sie auf den Regler Soft und ziehen Sie ihn nach rechts bis auf den Wert 20.

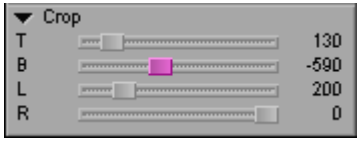
Wahlweise können Sie **20** über den Zahlenblock eingeben.



Beschneiden des Bildes

Als Nächstes beschneiden Sie das Bild mit Hilfe eines weiteren Parameters des Picture-in-Picture-Effekts.

1. Klicken Sie im Effekt-Editor auf die Parameteranzeige Crop.
2. Stellen Sie die Schieberegler für Crop auf die folgenden Werte:
   - Top: 130
   - Bottom: –590
   - Left: 200
   - Right: 0



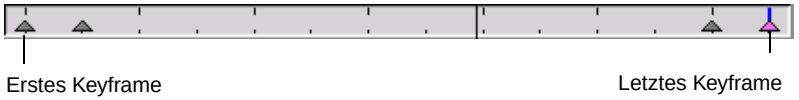
Hinzufügen von Keyframes

Um innerhalb des Picture-in-Picture-Effekts Überblendungen einzufügen, brauchen Sie Keyframes. Keyframes weisen das System auf die Stelle im Picture-in-Picture-Effekt hin, an der die Überblendung beginnen soll.

So fügen Sie Keyframes hinzu:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche V1 Record Track.
2. Klicken Sie im Recorder-Monitor auf das erste Keyframe.
3. Klicken Sie auf den Schieberegler Foreground Level und ziehen Sie ihn ganz nach links, bis 0 angezeigt wird.
4. Klicken Sie in den Recorder-Monitor und geben Sie auf dem Zahlenblock der Tastatur **+5** ein. Drücken Sie die Eingabetaste auf dem Zahlenblock, um den Positionszeiger auf die Position 5 Bilder *nach* dem ersten Keyframe zu verschieben.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Add Keyframe unter dem Recorder-Monitor.
6. Klicken Sie auf den Schieberegler Foreground Level und ziehen Sie ihn ganz nach rechts, bis 100 angezeigt wird.
7. Klicken Sie mit der rechten Maustaste Windows) bzw. bei gedrückter Control- und Umschalttaste (Macintosh) auf das letzte Keyframe.
8. Klicken Sie auf den Schieberegler Foreground Level und ziehen Sie ihn ganz nach links, bis 0 angezeigt wird.
9. Klicken Sie in den Recorder-Monitor und geben Sie auf dem Zahlenblock der Tastatur **–5** ein. Drücken Sie die Eingabetaste auf dem Zahlenblock, um den Positionszeiger auf die Position 5 Bilder *vor* dem letzten Keyframe zu verschieben.
10. Klicken Sie auf die Schaltfläche Add Keyframe unter dem Recorder-Monitor.

11. Klicken Sie auf den Schieberegler Foreground Level und ziehen Sie ihn ganz nach rechts, bis 100 angezeigt wird.



Rendern des Effekts

Um den Picture-in-Picture-Effekt mit voller Geschwindigkeit abspielen zu können, muss er gerendert werden.

Nicht-Echtzeiteffekte müssen vor dem Abspielen gerendert werden. Das System speichert gerenderte Effekte und deren Mediendateien als vorberechnete Masterclips (im Englischen als „Precompute“ bezeichnet). Das System benutzt das „Precompute“ zum Abspielen des Effekts mit seiner normalen Geschwindigkeit.

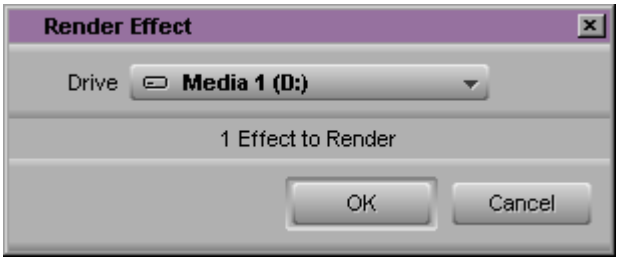
So rendern Sie den Effekt:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu aus dem Player-Monitor und halten Sie sie gedrückt.

   Die Tool-Palette wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Render Effect.

   Das Dialogfeld Render Effect erscheint.



3. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Drive ein Ziellaufwerk für die gerenderten Medien.
4. Klicken Sie auf OK.

5. Wenn der Rendervorgang beendet ist, schließen Sie die Effektpalette.

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Effect Mode, um in den Edit-Modus zurückzukehren.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche V2 Track Monitor.
8. Spielen Sie den gerenderten Effekt ab.

Erzeugen eines Freeze Frame-Effekts (eines Standbilds)

Die Sequenz soll mit dem Saturn-Logo beendet werden. Hierzu müssen wir mit Hilfe eines Freeze Frame-Effekts aus einer Grafik des Logos ein Standbild erzeugen.

So erzeugen Sie ein Standbild:

1. Laden Sie **Saturn Logo.pic** in den Player-Popup-Monitor.
2. Wählen Sie im Menü Clip die Befehle Freeze Frame und 5 Seconds.

   Das Dialogfeld Select Media Drive wird angezeigt.
3. Wählen Sie ein Laufwerk aus.
4. Platzieren Sie den Positionszeiger auf dem ersten schwarzen Bild nach dem Clip **Car LS down road**.
5. Fügen Sie das Standbild als letzten Clip in die Sequenz ein.

Vorführen der Sequenz

Sie haben eine beachtliche Zahl von Änderungen vorgenommen. Sehen Sie sich nun Ihre fertige Sequenz an:

1. Verschieben Sie den Positionszeiger an den Anfang der Sequenz.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play.

Damit haben Sie diesen Abschnitt des Tutorials abgeschlossen. In Kapitel 11 wird erläutert, wie Sie der Sequenz einen Titel hinzufügen.

Kapitel 11

Erstellen von Titeln

In diesem Kapitel erstellen und bearbeiten Sie einen Titel und fügen ihn in die Sequenz ein. Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

- Erstellen eines neuen Titels
- Textformatierungs-Tools
- Speichern eines Titels
- Schneiden des Titels in eine Sequenz

Erstellen eines neuen Titels

So erstellen Sie einen neuen Titel:

1. Verschieben Sie den Positionszeiger in der Timeline auf den vorletzten Clip der Sequenz (**Wagon LS down road**).

Das Avid-System speichert die von Ihnen erstellten Titel in einer Bin. Sie können einen Titel jederzeit in den Player-Popup-Monitor laden oder auf das Titeleffektsymbol klicken und es aus der Bin in ein Segment in der Timeline ziehen. Sie können auch auf einen Titel klicken und ihn aus der Bin auf einen bestehenden Titel in der Timeline ziehen, um den dort vorhandenen Titel zu ersetzen.

Beim Erstellen eines neuen Titels ist es unerheblich, ob sich eine Sequenz in der Timeline befindet. Möchten Sie jedoch einen Titel mit Videohintergrund erstellen, können Sie einen Videoclip in den Recorder-Monitor laden, und ihn beim Erstellen des Titels als Referenzbild verwenden. Während Sie den Titel erstellen, wird das ausgewählte Videoreferenzbild im Hintergrund des Titel-Tools angezeigt. Das Referenzbild erleichtert Ihnen das exakte Platzieren von Text und Objekten, und Sie können Farben aus dem Bild für den Text und die Objekte übernehmen.

2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Title Tool.

   Das Titel-Tool wird geöffnet.

3. Klicken Sie unterhalb des Autos.

   Es wird eine Einfügemarke angezeigt.

4. Geben Sie **`Das etwas andere Unternehmen`** ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).

5. Klicken Sie unterhalb des soeben eingegebenen Textes, geben Sie **`Das etwas andere Auto`** ein, und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. die Return-Taste (Macintosh).

Textformatierungs-Tools

Mit den Textformatierungs-Tools bearbeiten Sie das Aussehen des Texts. Wenn ein Textobjekt ausgewählt ist, während Sie ein Attribut ändern, wendet Avid dieses Attribut automatisch auf das Objekt an. Mit den Textformatierungs-Tools können Sie Schriftart, Format, Schriftgrad, Ausrichtung, Kerning (Unterschneidung) und Leading (Zeilenabstand) des Titels ändern.

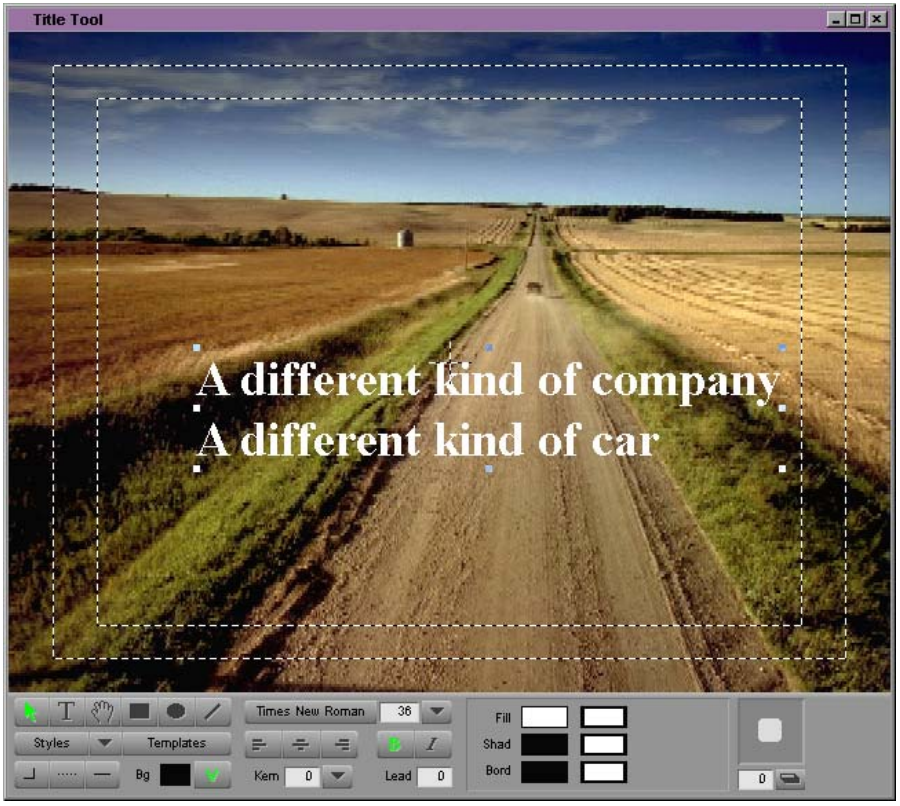
So ändern Sie die Formatierung des Titeltexts:

1. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf das Auswahl-Tool in der Symbolleiste.

   Der Titel wird von Aktivpunkten umgeben.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Font Selection, und wählen Sie im Popup-Menü Font die Schriftart Times New Roman.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Font Size, und wählen Sie im Menü Font Size den Schriftgrad 36.
4. Klicken Sie auf die linke Seite des Textobjekts und ziehen Sie es, bis die Worte **Das etwas andere Unternehmen** in einer einzelnen Zeile dargestellt werden. Um die rechte Seite des Textobjekts zu ziehen, klicken Sie auf den mittleren Aktivpunkt am rechten Rand des Textobjekts und ziehen ihn nach rechts.



Neuplatzieren von Text

So platzieren Sie den Titeltext neu:

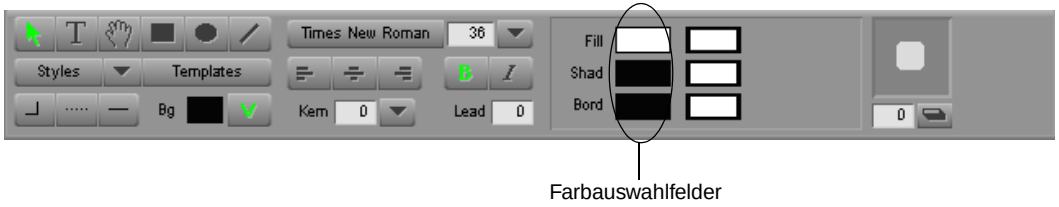
1. Klicken Sie bei aktiviertem Auswahl-Tool auf den Titel, und ziehen Sie ihn, bis er in der unteren Bildschirmhälfte zentriert ist.
2. Verschieben Sie den Titel mit den Pfeiltasten um jeweils ein Pixel.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Center Text, um den Titel zu zentrieren.

Ändern der Farbe des Titeltexts

In den Farbauswahlfeldern können Sie die Farben für Füllung (Fill), Schatten (Shad) und/oder Rahmen (Bord) bestimmen.

Die Abbildung zeigt die Farbauswahlfelder.



So ändern Sie die Farbe des Titeltexts:

1. Klicken Sie in das Farbauswahlfeld für Fill und halten Sie die Maustaste gedrückt.

   Das Dialogfeld Title Tool Color Picker wird eingeblendet.
2. Klicken Sie auf einen roten Farbton.

   Die Farbe wird auf den Titelschriftzug angewandt.

Hinzufügen eines Schattens

So fügen Sie dem Titeltext einen Schatten hinzu:

- Geben Sie in das Textfeld Shadow Depth den Wert **3** ein.

  Der Titelschatten wird angezeigt.

Ändern der Farbe eines Schattens

So ändern Sie die Farbe des Schattens:

1. Klicken Sie auf das Farbauswahlfeld Shad und halten Sie die Maustaste gedrückt.

   Das Dialogfeld Title Tool Color Picker wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf einen fast weißen Farbton.

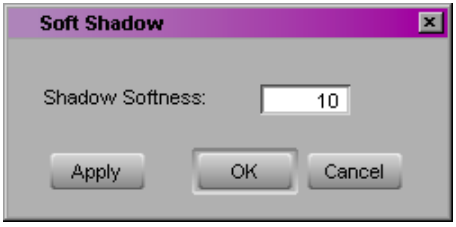
   Die Farbe wird auf den Schatten angewandt.

Weichzeichnen eines Schattens

So zeichnen Sie den Schatten weich:

1. Wählen Sie im Menü Object den Befehl Soften Shadow.

   Das Dialogfeld Soft Shadow wird eingeblendet.



2. Geben Sie in das Textfeld Shadow Softness den Wert **`10`** ein.
3. Klicken Sie auf OK.

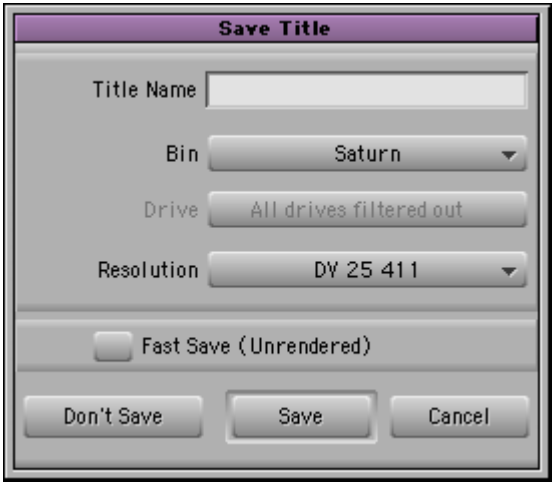
   Der Schatten wird weichgezeichnet.

Speichern eines Titels

So speichern Sie Ihren Titel:

1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save Title.

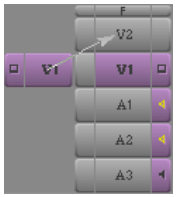
   Das Dialogfeld Save Title erscheint.



2. Geben Sie **`Saturn`** in das Textfeld Title Name ein.
3. Klicken Sie auf Save.
4. Klicken Sie auf das Schließen-Symbol (Windows) bzw. auf das Schließfeld (Macintosh), um das Titel-Tool zu schließen.

   Der Titel wird im Player-Popup-Monitor angezeigt.

Schneiden des Titels in eine Sequenz



So fügen Sie den Titel einer Sequenz hinzu:

1. Stellen Sie sicher, dass die Track Monitor-Schaltflächen für die Spuren V1, A1 und A2 im Spurenauswahl-Bedienfeld deaktiviert sind.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche V1 Source Track, und ziehen Sie sie auf die Schaltfläche V2 Record Track.
3. Setzen Sie, wenn der Titelclip im Player-Popup-Monitor geladen ist, eine IN-Marke am Anfang des Clips und eine OUT-Marke bei 1:00:05:00.
4. Verschieben Sie im Recorder-Monitor den Positionszeiger in die Mitte des Clips **Wagon LS down road**.

5. Klicken Sie in der Registerkarte Edit der Command-Palette auf die rote Schaltfläche Overwrite.

   Dadurch wird der Titel der Spur V2 hinzugefügt.
6. Falls notwendig, können Sie den Titel so trimmen, dass er mit dem letzten Bild des Clips **Wagon LS down road** endet.
7. Spielen Sie die fertige Sequenz ab.

Damit haben Sie diesen Abschnitt des Tutorials abgeschlossen. In Kapitel 12 wird erläutert, wie Sie mit dem Avid-System Videomaterial ausgeben.

Kapitel 12

Ausgabe

Sie haben Ihre Sequenz fertig gestellt. Damit können Sie ein Ausgabeformat erstellen und sie verteilen. Mit Avid Xpress DV können Sie Ihre Sequenz in vielen verschiedenen Formaten ausgeben. Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

- Erstellen von Dateien für eine DVD
- Exportieren eines QuickTime-Films
- Ausgeben einer digitalen Ausspielung auf Band

Erstellen von Dateien für eine DVD

Sie können Ihre Sequenz auf eine DVD überspielen. Abhängig von der vorhandenen Hardware und Software können Sie:

- die Sequenz von Avid Xpress DV aus direkt auf eine DVD brennen (Windows)
- einen DVD-Datenträger erstellen, den Sie auf ein anderes System verschieben können (Windows)
- mit dem Befehl Create DVD die entsprechenden MPEG-2- und .wav-Dateien erzeugen (Windows)

- mit dem Befehl Send To DVD die folgenden Dateien erstellen (Macintosh):
  - einen QuickTime-Referenzfilm und eine AIFF-Datei zur Verwendung in iDVD
  - einen MPEG-2- und eine AIFF-Datei zur Verwendung in DVD Studio Pro™
  - Dateien für andere DVD-Anwendungen

Informationen zum Exportieren von MPEG-2- und .wav-Dateien finden Sie im Avid Xpress DV Benutzerhandbuch.

Erstellen von Dateien für eine DVD (Windows)

So erstellen Sie Dateien für eine DVD:

1. Bevor Sie die DVD-Dateien erstellen, sollten Sie eine MPEG-2-Exporteinstellung anlegen und auswählen.
2. Wählen Sie eine Sequenz in einer Bin.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Create DVD.

   Das Dialogfeld Create DVD wird geöffnet.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Export MPEG-2 and WAVE Files:** Wenn Sie die Sequenz in ein Format exportieren möchten, das mit einem DVD-Autorenpaket (z.B. DVDit!™ von Sonic Solutions) bearbeitet werden kann, wählen Sie diese Option.
   - **Create DVD Volume on Disk:** Ist *kein* DVD-Brenner am Avid-System angeschlossen, können Sie mit dieser Option einen DVD-Datenträger erstellen. Sie können dann diesen DVD-Datenträger auf ein System verschieben, das mit Hardware und Software zum DVD-Brennen ausgestattet ist.

- **Create DVD Volume and Write to DVD:** Haben Sie Hardware zum Brennen von DVDs an Ihr Avid-System *angeschlossen*, können Sie mit dieser Option die erforderlichen Dateien erzeugen und direkt an den DVD-Brenner senden. Vergewissern Sie sich zuvor, dass die Hardware auch wirklich angeschlossen und betriebsbereit ist.

5. Wählen Sie einen Ordner zum Speichern der erstellten Dateien.
6. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine MPEG-2-Exporteinstellung aus.
7. (Optional) Klicken Sie auf Modify, um Änderungen an den Exporteinstellungen im Dialogfeld Export Settings vorzunehmen.
8. Klicken Sie zum Starten des Exportvorgangs auf OK.

   Mit Hilfe einer Statusanzeige können Sie den Fortschritt des Exports verfolgen.

Die Exportdauer hängt von der Länge des Materials ab, das Sie exportieren. Beispielsweise kann das Exportieren einer 3-minütigen Sequenz länger als eine Stunde dauern.

Während des Erstellungsprozesses rendert das System sämtliche Effekte und erstellt MPEG-2-Dateien aus den Videomaterial. Außerdem erstellt es .wav-Dateien aus den Audiomedien.

Wenn Sie die Option Create DVD Volume on Disk wählen, erstellt das System den Ordner DVDVolume. Dieser Ordner enthält die folgenden Unterordner:

- AUDIO_TS
- VIDEO_TS

Verwenden Sie die Ordner AUDIO_TS und VIDEO_TS in der Anwendung zum DVD-Brennen, um die DVD zu erstellen.

Das System erstellt einen weiteren Ordner, in dem der Ordner DVDVolume abgelegt wird. Der Name des zusätzlichen Ordners basiert auf dem Namen der Sequenz. Diesen Namen können Sie im Dialogfeld Create DVD überprüfen.

Mit Hilfe der Option Create DVD Volume on Disk können Sie außerdem die ausgegebenen MPEG-2- und .wav-Dateien speichern. Das System öffnet ein entsprechendes Dialogfeld, wenn der Datenträger erstellt wurde.

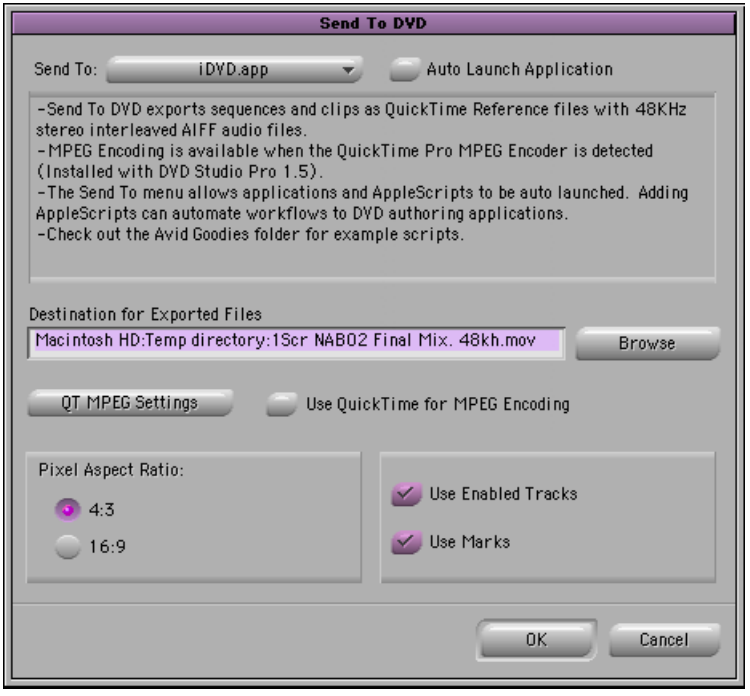
Erstellen von Dateien für DVD Studio Pro (Macintosh)

Sie können die bearbeitete Sequenz oder einen Masterclip an die DVD Studio Pro-Authoring-Anwendung senden.

So erstellen Sie Dateien für DVD Studio Pro:

1. Installieren Sie DVD Studio Pro.
2. Wählen Sie in einer Bin eine Sequenz, einen Masterclip oder beides aus: Sie können mehrere Clips oder Sequenzen auswählen.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Send To DVD.

   Das Dialogfeld Send To DVD wird geöffnet.


Send To DVD
Send To:
iDVD.app
Auto Launch Application
-Send To DVD exports sequences and clips as QuickTime Reference files with 48KHz stereo interleaved AIFF audio files.
-MPEG Encoding is available when the QuickTime Pro MPEG Encoder is detected (Installed with DVD Studio Pro 1.5).
-The Send To menu allows applications and AppleScripts to be auto launched. Adding AppleScripts can automate workflows to DVD authoring applications.
-Check out the Avid Goodies folder for example scripts.
Destination for Exported Files
Macintosh HD:Temp directory:1Scr NAB02 Final Mix. 48kh.mov
Browse
QT MPEG Settings
Use QuickTime for MPEG Encoding
Pixel Aspect Ratio:
4:3
16:9
Use Enabled Tracks
Use Marks
OK
Cancel

4. Wählen Sie DVD Studio Pro.app im Popup-Menü Send To.

Mit Add Item können Sie dem Popup-Menü Send To andere Anwendungen oder ein AppleScript® hinzufügen. Informationen zur Verwendung des AppleScripts, das sich im Ordner Goodies befindet, finden Sie unter „Erstellen einer DVD mit Hilfe eines AppleScript (Macintosh)“ auf Seite 198.

5. Wählen Sie Auto Launch Application, um nach Abschluss des Exports die DVD-Authoring-Anwendung zu starten.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Browse, um einen Zielordner auszuwählen, in dem die exportierten Dateien gespeichert werden sollen.
7. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe Tabelle 5).

Tabelle 5 Optionen im Dialogfeld Send To DVD

Option	Beschreibung
QT MPEG Settings	Bei Auswahl dieser Option wird das QuickTime MPEG Encoder-Fenster geöffnet, in dem Parameter zum Erstellen der MPEG-Datei eingestellt werden können. Weitere Informationen zu den Optionen im QuickTime MPEG Encoder-Fenster finden Sie im QuickTime-Handbuch.
Use QuickTime for MPEG Encoding	Wählen Sie diese Option, um den QuickTime MPEG Encoder zu verwenden.
Pixel Aspect Ratio	Mit dem Pixel-Seitenverhältnis können Sie Video skalieren: 4:3 oder 16:9. Das Pixel-Seitenverhältnis ermöglicht die Steuerung des Anzeigeformats, ohne die Originaldatei zu verändern. Der Standardwert ist 4:3. *Wenn Sie Use QuickTime for MPEG Encoding wählen, bestimmen Sie das Pixel-Seitenverhältnis im Fenster QuickTime MPEG Encoder.*
Use Enabled Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standard), verwendet das System die Spuren, die in der Timeline aktiviert sind. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.

Tabelle 5 Optionen im Dialogfeld Send To DVD (Forts.)

Option	Beschreibung
Use Marks	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standard), benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.

8. Klicken Sie auf OK.

Sie können die Arbeit mit Avid Xpress DV während der Verarbeitung des Materials mit dem QuickTime MPEG Encoder fortsetzen. Die Verarbeitung einer langen Sequenz kann mehrere Stunden in Anspruch nehmen.

Im angegebenen Zielordner werden eine MPEG-2-Datei (.m2v) und eine AIFF-Stereodatei mit 48 kHz erstellt. Bei Auswahl von Auto Launch Application, werden der Zielordner geöffnet und die Anwendung gestartet.

9. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die .m2v- und die Audiodatei und ziehen Sie sie in das Fenster DVD Studio Pro Assets.
10. Ändern Sie die gewünschten Parameter in DVD Studio Pro und brennen Sie die DVD. Weitere Informationen zur Verwendung von DVD Studio Pro finden Sie im DVD Studio Pro-Handbuch.

Erstellen einer DVD mit Hilfe eines AppleScript (Macintosh)

Der Ordner Goodies enthält ein AppleScript, das den Export in eine MPEG-2-Datei erleichtert.

So exportieren Sie mit Hilfe des AppleScripts nach DVD Studio Pro:

1. Installieren Sie DVD Studio Pro.
2. Wählen Sie in einer Bin eine Sequenz, einen Masterclip oder beides aus: Sie können mehrere Clips oder Sequenzen auswählen.

3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Send To DVD.

   Das Dialogfeld Send To DVD wird geöffnet.

4. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Send To das Script SendToDVDStudioPro_script aus.

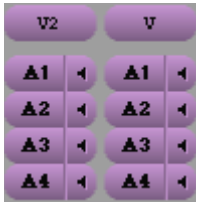
5. Klicken Sie auf OK.

   Die Option Send To DVD öffnet den QuickTime Encoder mit den zuletzt gespeicherten Einstellungen. Die Sequenz wird exportiert, in eine MPEG-2-Datei umgewandelt und zusammen mit der dazugehörigen Audiodatei in DVD Studio Pro in einem neuen Projekt geöffnet.

Vorbereiten der Sequenz

Bevor Sie die Sequenz exportieren, müssen Sie sich vergewissern, dass alle Spuren, die verwendet werden sollen, ausgewählt und überwacht sind.

1. Starten Sie Avid Xpress DV, und öffnen Sie die letzte Sequenz.



2. Im Spurenauswahl-Bedienfeld müssen die folgenden Recorder-Spuren ausgewählt und überwacht sein:

   - V3
   - V2
   - V1
   - A1
   - A2

   Die Auswahlschaltflächen für diese Spuren müssen lila sein. Die Schaltflächen Track Monitor müssen für Spur V3 ein Monitorsymbol anzeigen und für die Spuren A1 und A2 Lautsprechersymbole.

3. Löschen Sie in der Sequenz sämtliche IN- und OUT-Marken.

4. Spielen Sie bei Bedarf die Sequenz ganz oder teilweise ab, um sicherzugehen, dass Sie diese Version ausgeben wollen.

Exportieren eines QuickTime-Films

Avid Xpress DV bietet Ihnen zahlreiche Optionen zum Ausgeben (Veröffentlichen) Ihrer Sequenz in Formaten, die für die digitale Verteilung geeignet sind. In diesem Abschnitt erstellen Sie einen QuickTime-Film. Dieses Format ist sowohl für die Veröffentlichung auf CD-ROM als auch im Internet geeignet. Informationen zu anderen Formate finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* und der Hilfe.

QuickTime DV-Codec

Um den QuickTime-Film zu erstellen, arbeiten Sie mit dem DV-Codec, der in die QuickTime-Software integriert ist. Ein *Codec* ist Software oder Hardware zum Komprimieren und Dekomprimieren digitaler Medien (das Wort *Codec*ist aus den Anfangsbuchstaben von *Co*mpressor und *Dec*ompressor gebildet). Der QuickTime DV-Codec erzeugt Mediendateien, die von QuickTime-Anwendungen gelesen werden können. In dem im Folgenden beschriebenen Verfahren verwendet der Codec die Größe, Auflösung und andere Parameter der Avid Xpress DV-Sequenz, was den Exportvorgang außerordentlich beschleunigt.

Wenn Sie die Option Same as Source wählen, behält der QuickTime DV-Codec die Abmessungen des Materials bei (also 720 x 480 Pixel bei NTSC, 720 x 576 Pixel bei PAL), was jedoch für manche Zwecke ungeeignet ist. Wenn beispielsweise das Ziel Ihres Exports ein Multimedia-Titel ist, können Sie die Bildschirmabmessungen ändern oder einen anderen Codec verwenden, z.B. Cinepak™. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, mit dem QuickTime DV-Codec eine QuickTime-Datei zu erstellen und diese in einer anderen Anwendung weiterzuverarbeiten.

Wenn Sie Avid Xpress DV installieren, wird die QuickTime-Software mitinstalliert. Sie können sie jedoch auch getrennt installieren. Siehe „Installieren der Avid Xpress DV-Software (Windows)“ auf Seite 44 oder „Installieren der Avid Xpress DV-Software (Macintosh)“ auf Seite 57.

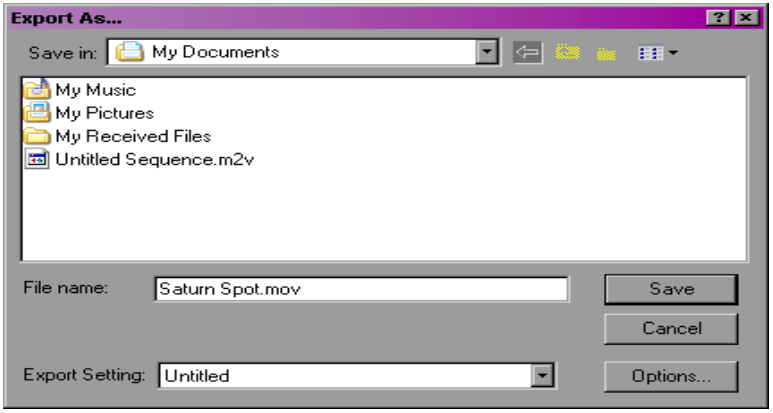
Exportieren der Sequenz

Ausführliche Informationen zum Exportieren finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* und in der Hilfe.

Um einen QuickTime-Film oder einen anderen digitalen Film zu erzeugen, müssen Sie die Sequenz exportieren.

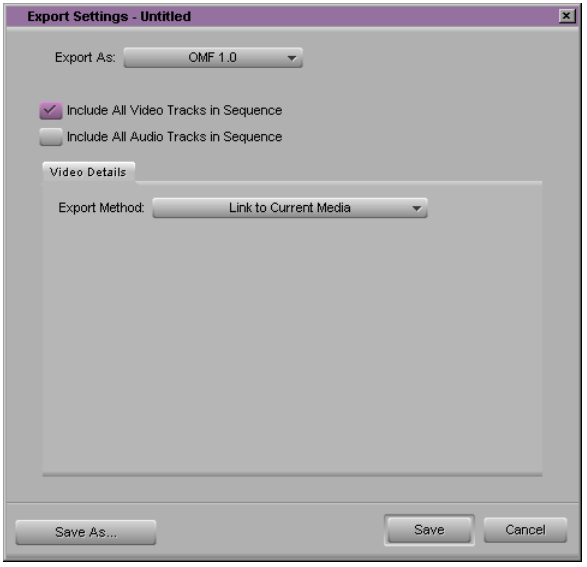
1. Bereiten Sie die Endfassung Ihrer Sequenz vor wie in „Vorbereiten der Sequenz“ auf Seite 199 beschrieben.
2. Wählen Sie die fertige Sequenz in der Bin aus.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird mit einem Standarddateinamen im Textfeld File Name geöffnet. Auf Macintosh-Computern sieht das entsprechende Dialogfenster etwas anders aus.



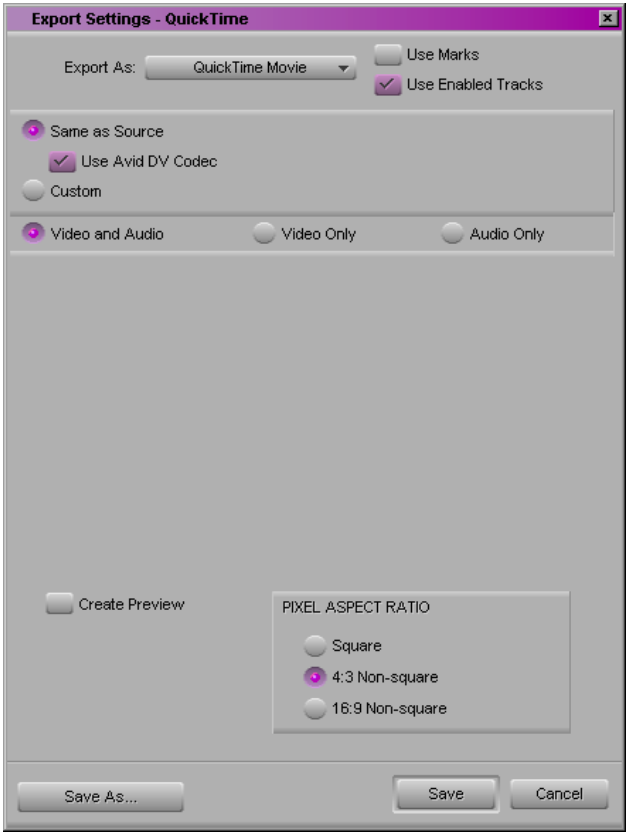
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Movie.

   Das Dialogfeld zeigt nun Optionen zum Exportieren von QuickTime an.



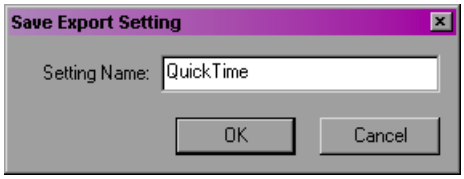
Nähere Informationen zu diesen Optionen erhalten Sie durch Drücken der Taste F1 (Windows) bzw. der Hilfe-Taste (Macintosh).

6. Wählen Sie folgende Optionen aus:
   - Use Enabled Tracks
   - Same as Source
   - Video and Audio

Wenn Sie die Option Same as Source wählen, werden die Größe und Auflösung der Sequenz beibehalten. Diese Option weist das System außerdem an, den QuickTime DV-Codec zum Erstellen des QuickTime-Films zu verwenden (siehe „QuickTime DV-Codec“ auf Seite 200).

7. Klicken Sie auf Save As.

   Das Dialogfeld Save Export Setting wird geöffnet.



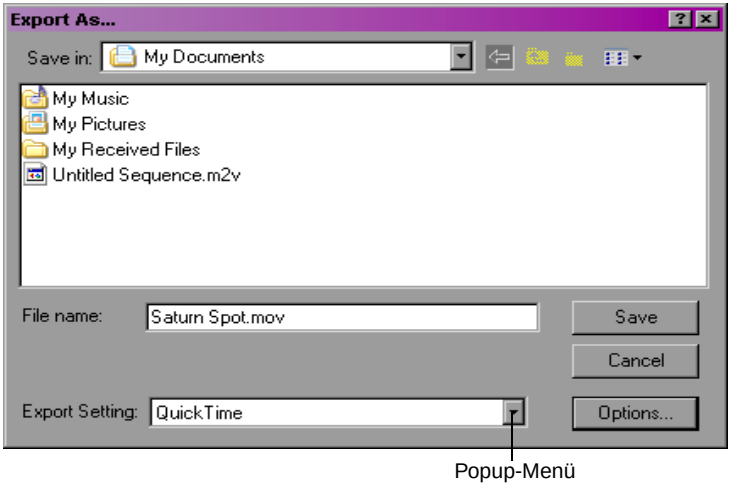
8. Ändern Sie den Namen im Textfeld Setting Name in QuickTime.

   Diese Einstellung wird in der Scroll-Liste Settings gespeichert, und Sie können sie später wiederverwenden.

9. Klicken Sie auf OK.

10. Wählen Sie im Dialogfeld Export Settings die Option Save.

    Das Dialogfeld Export As wird erneut angezeigt, und das Popup-Menü Export Setting zeigt QuickTime an.



11. Wählen Sie einen Ordner zum Speichern des QuickTime-Films. Der QuickTime-Film für dieses Tutorial erfordert etwa 220 MB Festplattenspeicher; suchen Sie also ein Laufwerk mit genügend freiem Speicherplatz aus.
12. Klicken Sie auf Save.

    Avid Xpress DV erzeugt den QuickTime-Film. In diesem Tutorial dauert die Verarbeitung der Sequenz ca. 1 Minute.
13. Spielen Sie Ihren Film mit dem QuickTime Player ab. Wenn QuickTime korrekt installiert wurde, können Sie den Film abspielen, indem Sie auf sein Symbol doppelklicken.

    Wenn Sie mit den Standardbildschirmabmessungen und dem DV-Codec arbeiten, wird ein umfangreicher QuickTime-Film erzeugt, der für die weitere Bearbeitung in einer Multimedia-Anwendung geeignet ist. Um die Bildschirmgröße und andere Optionen zu verändern, wählen Sie im Dialogfeld Export Settings die Option Custom. Weitere Informationen finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.

Ausgeben einer digitalen Ausspielung auf Band

Informationen zum Anschließen einer Kamera oder eines Videorecorders finden Sie in Kapitel 2.

Avid Xpress DV bietet Optionen zum Ausgeben von Sequenzen auf Band. Diese Art der Ausgabe heißt *digitale Ausspielung (Digital Cut)*. Sie können das Material an digitale Videokameras bzw. Videorecorder ausgeben oder – wenn an Ihrem System ein Transcoder angeschlossen ist – an die Betacam®, ein VHS-System oder andere analoge Videorecorder. Die Ausgabe an ein Audiogerät ist ebenfalls möglich.

Informationen zu direkter Bandmaschinensteuerung und Fernsteuerung

Das Digital Cut-Tool bietet Ihnen zwei Optionen zur Steuerung von Bandmaschinen:

- **Fernsteuerung (Remote):** Mit dieser Funktion können Sie den Recorder über die Bandmaschinensteuerung des Digital Cut-Tools steuern. Diese Option ermöglicht eine bildgenaue Steuerung beim Aufzeichnen von Sequenzen auf Band. Für die Remote-Steuerung benötigen Sie ein Band, das Timecode-Daten enthält (Prestripe-Band). Informationen zum Erstellen eines Prestripe-Bands finden Sie in der Gebrauchsanweisung zu Ihrer Kamera bzw. Bandmaschine.
- **Direktsteuerung (Local)**: Mit dieser Einstellung können Sie die Bandmaschine manuell mit Hilfe ihrer eigenen Steuerelemente bedienen. Verwenden Sie diese Option für Bandmaschinen, die sich nicht über Avid steuern lassen, (z.B. einen handelsüblichen VHS- oder Hi-8-Recorder) oder wenn Ihnen kein Band mit Timecode zur Verfügung steht.

Ändern des Timecodes der Sequenz

Der Timecode Ihrer Sequenz beginnt bei 00;00;00;00 (NTSC Drop-Frame-Timecode) bzw. 00:00:00:00 (PAL Timecode).

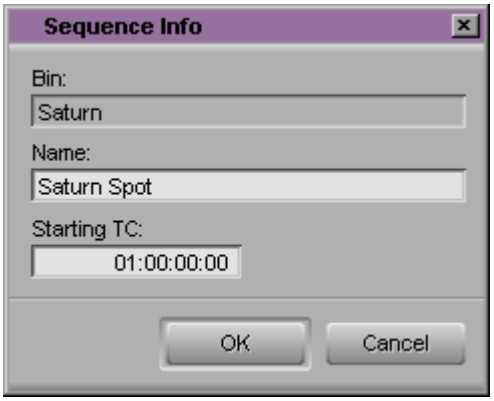
Um eine digitale Ausspielung auf eine NTSC DV-Kamera oder einen Videorecorder aufzuzeichnen, müssen Sie in Ihrer Sequenz Drop-Frame-Timecode verwenden.

Sie können den Start-Timecode der Sequenz ändern. Dadurch vermeiden Sie Probleme, wenn Sie mit der Aufzeichnung einer digitalen Ausspielung genau oder beinahe am Anfang eines Bands (00;00;00;00) beginnen möchten. Für dieses Tutorial werden Sie den Timecode so verändern, dass die Aufzeichnung der Sequenz 30 Sekunden nach Bandanfang beginnt.

1. Vergewissern Sie sich, dass im Composer-Monitor eine Sequenz geladen ist.
2. Klicken Sie auf den Composer-Monitor.

3. Wählen Sie im Menü File die Option Get Sequence Info.

   Das Dialogfeld Sequence Info wird eingeblendet.



Der vorgegebene Start-Timecode lässt sich im Dialogfeld General Settings ändern.

4. Ändern Sie den Timecode im Textfeld Starting TC in 00;00;30;00 (NTSC) bzw. 00:00:30:00 (PAL).
5. Klicken Sie auf OK.

   Der in der Timeline angezeigte Timecode ändert sich entsprechend dem neuen Start-Timecode.

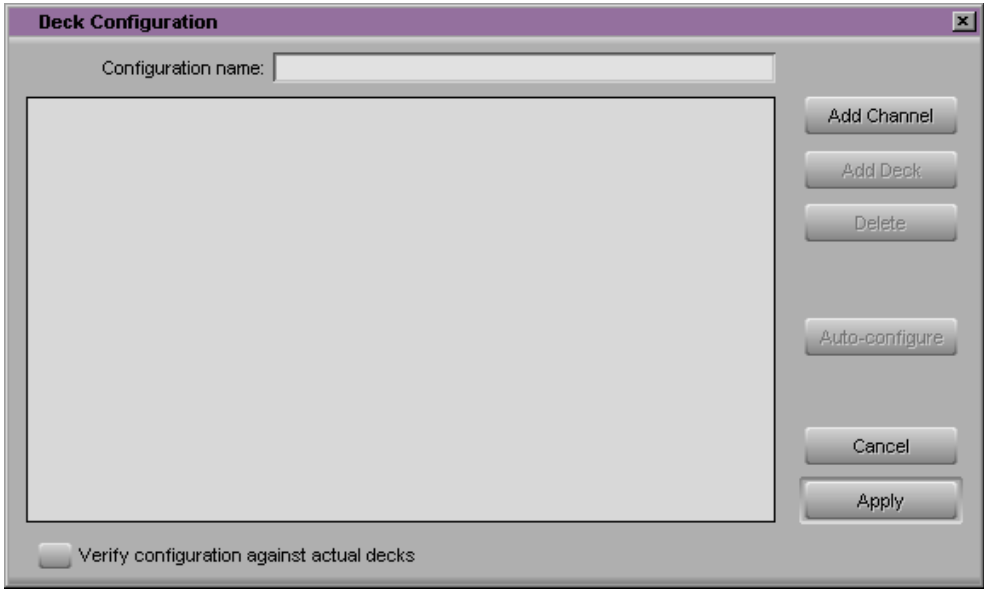
Konfigurieren von Kamera oder Videorecorder

Bevor Sie Ihre digitale Ausspielung aufzeichnen, müssen Sie zuerst die verwendete Kamera bzw. den Videorecorder auswählen, damit die Kamera bzw. der Videorecorder durch das Digital Cut-Tool gesteuert werden kann.

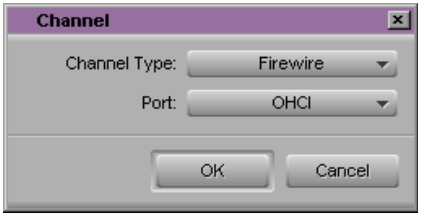
1. Wählen Sie im Projektfenster aus der Scroll-Liste Settings die Option Deck Configuration.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Add Channel.



Das Dialogfenster Channel wird geöffnet.



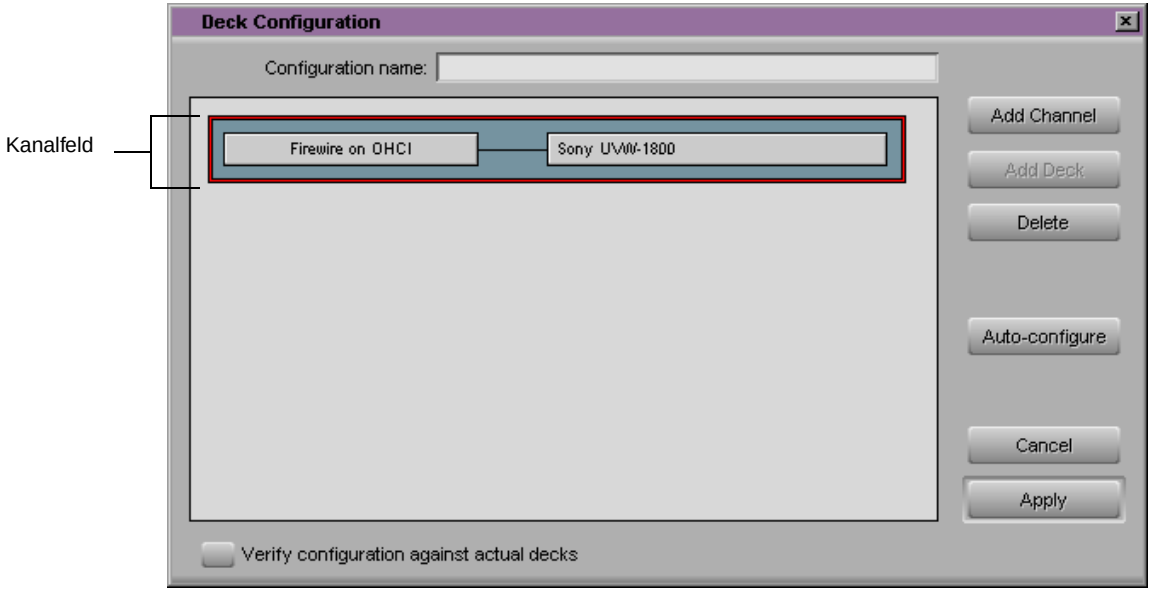
Channel bezieht sich auf den Signalpfad für die Bandmaschinensteuerung. Wenn Sie eine digitale Videokamera bzw. einen digitalen Videorecorder angeschlossen haben, die/der den IEEE 1394-Standard unterstützt, wählen Sie in den jeweiligen Popup-Menüs als Channel Type „Fire Wire“ und als Port „1394“.

3. Klicken Sie auf OK.

In einer Meldung werden Sie gefragt, ob Sie den Kanal automatisch konfigurieren möchten.

4. Klicken Sie auf No.

   Im Dialogfeld Deck Configuration wird nun ein Kanal (Channel) angezeigt.

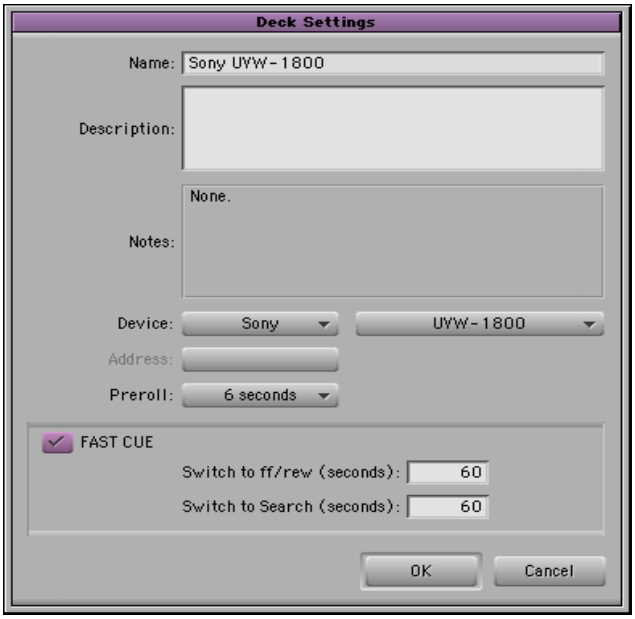


5. Klicken Sie auf den Kanal, um ihn auszuwählen.

   Eine rote Umrisslinie zeigt an, dass der Kanal ausgewählt wurde.

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Add Deck.

Das Dialogfeld Deck Settings wird geöffnet.



Informationen zu sämtlichen Optionen für Deck Settings finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe, die Sie durch Drücken der Taste F1 (Windows) oder der Hilfetaste (Macintosh) aufrufen.

7. Wählen Sie in den Popup-Menüs Device den Hersteller und das Modell Ihrer Kamera bzw. Ihres Videorecorders. Wenn Sie Hersteller oder Modell nicht finden, wählen Sie aus dem ersten Popup-Menü den Eintrag Generic.
8. Klicken Sie auf OK.

   Das Dialogfeld Deck Configuration zeigt nun den Kanal und die angeschlossene Kamera bzw. den angeschlossenen Videorecorder an.
9. Vergewissern Sie sich, dass der Kanal im Dialogfeld Deck Configuration ausgewählt (rot umrandet) ist. Klicken Sie dann auf Apply.

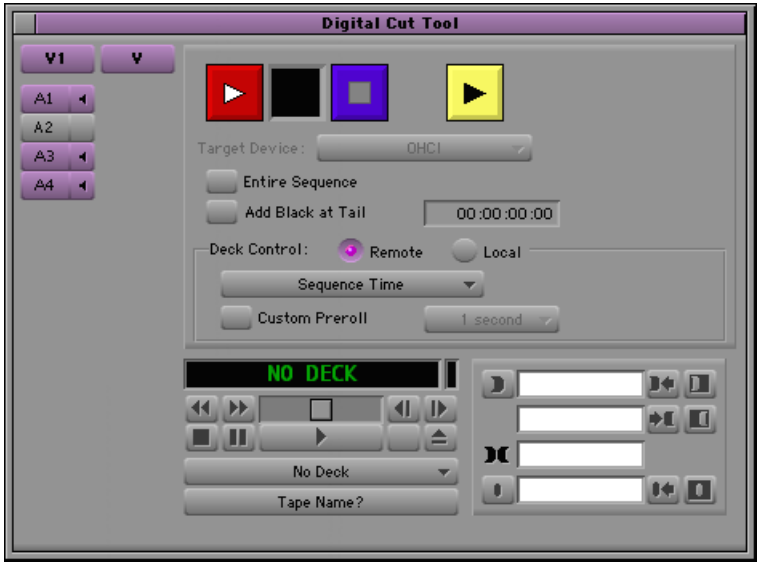
   Ihre Kamera oder Ihr Videorecorder ist nun aufnahmebereit.

Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung

Nun können Sie Ihre Sequenz auf Band aufzeichnen.

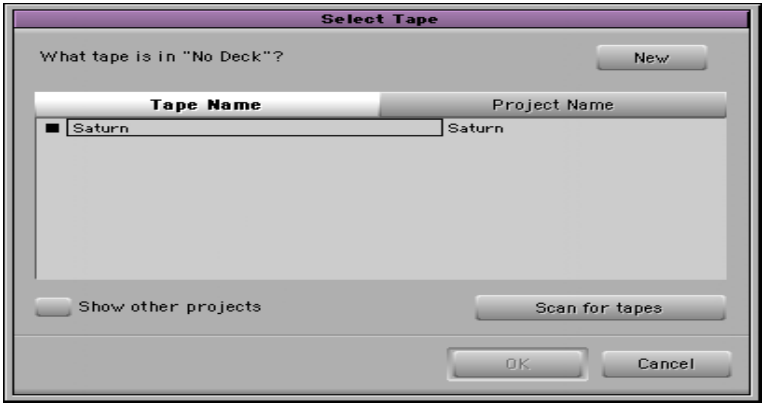
1. Vergewissern Sie sich, dass die Kamera bzw. der Videorecorder ordnungsgemäß angeschlossen (siehe Kapitel 2) und auf Aufnahme eingestellt ist.
2. Legen Sie ein Band mit Timecode ein (siehe „Informationen zu direkter Bandmaschinensteuerung und Fernsteuerung“ auf Seite 206).
3. Bereiten Sie Ihre Sequenz vor, indem Sie sich vergewissern, dass Sie die Spuren, die Sie verwenden möchten, ausgewählt und überwacht sind (siehe „Vorbereiten der Sequenz“ auf Seite 199).
4. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Digital Cut.

   Das Digital Cut-Tool wird geöffnet.



5. Wählen Sie das Band folgendermaßen aus:

   a. Wenn das Dialogfeld Select Tape nicht automatisch erscheint, klicken Sie im Digital Cut-Tool auf die Schaltfläche Tape Name.



   b. Klicken Sie auf New.

      Im Dialogfeld erscheint der Name New Tape.

   c. Geben Sie eine Bezeichnung für Ihr Band ein, und drücken Sie die Eingabetaste der Tastatur.

   d. Wählen Sie den neuen Bandnamen aus, und klicken Sie auf OK.

Um die Hilfe zum Digital Cut-Tool anzuzeigen, drücken Sie die F1-Taste (Windows) bzw. die Hilfetaste (Macintosh) oder klicken mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Control-Taste auf ein Objekt und wählen im Popup-Menü den Befehl What's This? bzw. Help.

6. Verwenden Sie im Digital Cut-Tool folgende Einstellungen:

   a. Aktivieren Sie die Option Entire Sequence.

   b. Wählen Sie die Option Remote aus, um die Kamera bzw. den Videorecorder zu steuern.

   c. Wählen Sie im Popup-Menü den Eintrag Sequence Time, um die Aufzeichnung bei einem Timecode auf dem Band zu starten, der mit dem Start-Timecode der Sequenz übereinstimmt.

7. Wählen Sie mit den Schaltflächen Sequence Track die Audio- und Videospuren, die bei der digitalen Ausspielung benutzt werden sollen. Die Schaltflächen sollten den Spuren entsprechen, die Sie in Ihrer Sequenz ausgewählt haben. Die Schaltfläche Video Sequence Track zeigt V2 an, die oberste ausgewählte Videospur.

8. Legen Sie mit den Schaltflächen Enable Track fest, welche Video- und Audiospuren aufgezeichnet werden sollen. Sie sollten mit den über die Schaltflächen Sequence Track gewählten Spuren übereinstimmen.

9. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play Digital Cut.

   Sie werden in einer Meldung angewiesen, das Zielband in den Videorecorder einzulegen. Wenn Sie bereits ein Band eingelegt haben, klicken Sie auf OK.

   Das System fährt den Recorder auf den Start-Timecode der Sequenz, und während es diese abspielt, wird die digitale Ausspielung aufgezeichnet. Die Wiedergabe wird im Videomonitor (sofern angeschlossen) angezeigt.

   Mit der Leertaste können Sie die Aufzeichnung jederzeit abbrechen. Wenn die Sequenz abgespielt ist, werden Sie in einer Meldung darauf hingewiesen, dass die digitale Ausspielung abgeschlossen ist.

10. Klicken Sie auf OK.
11. Schließen Sie das Digital Cut-Tool.

Nächste Schritte

Sie haben Ihre fertige Ausgabe erzeugt. In Kapitel 13 wird erläutert, wie Sie das Projekt speichern.

Kapitel 13

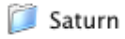
Erstellen von Backups und Löschen von Projekten

Nachdem Sie Ihre Sequenz erstellt und ausgegeben haben, sollten Sie die Arbeit speichern. Anschließend können Sie das Projekt löschen, um Speicherplatz auf dem Medienlaufwerk bzw. den Medienlaufwerken freizugeben. Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

- Erstellen von Backups der Projektinformationen
- Erstellen von Backups der Mediendateien
- Löschen von Projektordnern und Mediendateien

Erstellen von Backups der Projektinformationen

Projektinformationen und Benutzereinstellungen werden in Ordnern gespeichert. Diese Ordner können Sie auf einer Diskette oder einem anderen beliebigen Laufwerk, auch einem Netzwerklaufwerk, speichern.



Die Medien sind nicht im Projektordner enthalten. Er enthält Informationen zu Sequenzen, Bins, Masterclips, Subclips, Effekten und anderen Komponenten des Projekts.

Das Projekt Saturn ist ziemlich klein. Sie können die Daten auf eine Diskette kopieren.

1. Legen Sie eine leere, formatierte Diskette in das Diskettenlaufwerk (Windows) bzw. eine CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk (Macintosh) ein.
2. Minimieren Sie Avid Xpress DV, um den Desktop bzw. den Schreibtisch anzuzeigen.
3. Doppelklicken Sie auf My Computer (Windows) bzw. auf Macintosh HD (Macintosh), und suchen Sie den Ordner Avid Projects.

   Der Dateipfad dieses Ordners ist von Ihrer Installation abhängig. Normalerweise befindet er sich unter Avid\Avid Xpress DV auf einer internen Festplatte (unter Windows nicht Laufwerk C:) bzw. Macintosh HD\Avid Projects (Macintosh).
4. Doppelklicken Sie auf den Ordner Avid Projects.
5. Markieren Sie den Ordner, der Ihr Projekt enthält. Der Ordner trägt denselben Namen wie im Dialogfeld Select User and Project angegeben, in diesem Fall Saturn.
6. Kopieren bzw. brennen Sie den Ordner auf die Diskette (Windows) bzw. CD-ROM (Macintosh).
7. Wenn Sie den Ordner kopiert haben, können Sie die Diskette (Windows) bzw. die CD-ROM (Macintosh) entnehmen, beschriften und an einem sicheren Ort aufbewahren.

Erstellen von Backups der Mediendateien

Die Ordner OMFI MediaFiles auf den Medienlaufwerken enthalten die einzelnen Mediendateien, die beim Aufzeichnen des Zuspielmaterials erstellt wurden.

Die Mediendateien für das Tutorial sind auf der Tutorial-CD-ROM gespeichert, Sie brauchen also kein Backup davon zu erstellen. Bei anderen Projekten haben Sie folgende Möglichkeiten, Backups von Mediendateien zu erstellen:

- Sie können die Funktion zum Konsolidieren verwenden, um Kopien ausgewählter Mediendateien auf einem angeschlossenen Festplattenlaufwerk anzufertigen. Weitere Informationen zum Konsolidieren finden Sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* oder in der Hilfe.
- Bei kleineren Projekten können Sie die Backups auf Wechselspeichergeräten, z.B. einer Festplatte, speichern.
- Große Mediendateien und -ordner können Sie auf einem dafür eingerichteten Datenträger im Netzwerk archivieren.

Löschen von Projektordnern und Mediendateien

Wenn Sie das Tutorial beendet haben und Speicherplatz auf Ihren Laufwerken freigeben möchten, können Sie die Projektordner und Mediendateien löschen. Der Projektordner enthält Informationen zu den Clips und Sequenzen, aber keine Medien. Mediendateien bestehen aus den aufgezeichneten Video- und Audiodaten. Sie werden auf den Medienlaufwerken gespeichert.

Löschen eines Projektordners

Sie können Projektinformationen nicht von der Avid Xpress DV-Anwendung aus löschen. Sie müssen die Anwendung beenden und das Projekt löschen.

Wenn Sie Ihr Projekt abgeschlossen haben, können Sie die Projektinformationen folgendermaßen löschen:

1. Beenden Sie Avid Xpress DV.
2. Doppelklicken Sie auf My Computer (Windows) bzw. auf Macintosh HD (Macintosh), und suchen Sie den Ordner Avid Projects.

   Der Dateipfad dieses Ordners ist von Ihrer Installation abhängig. Normalerweise befindet er sich unter Avid\Avid Xpress DV auf einer internen Festplatte (unter Windows nicht Laufwerk C:) bzw. Macintosh HD\Avid Projects (Macintosh).
3. Doppelklicken Sie auf den Ordner Avid Projects.
4. Markieren Sie den Ordner, der Ihre Projekte enthält, in diesem Beispiel ist das Saturn.
5. Drücken Sie die Löschtaste, oder ziehen Sie den Ordner in den Papierkorb.

   Das Dialogfeld Confirm Folder Delete wird angezeigt. Hier werden Sie aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen (Windows).
6. Klicken Sie auf Yes (Windows).
7. Leeren Sie den Papierkorb unter Windows bzw. Macintosh, um die Dateien aus dem System zu entfernen.

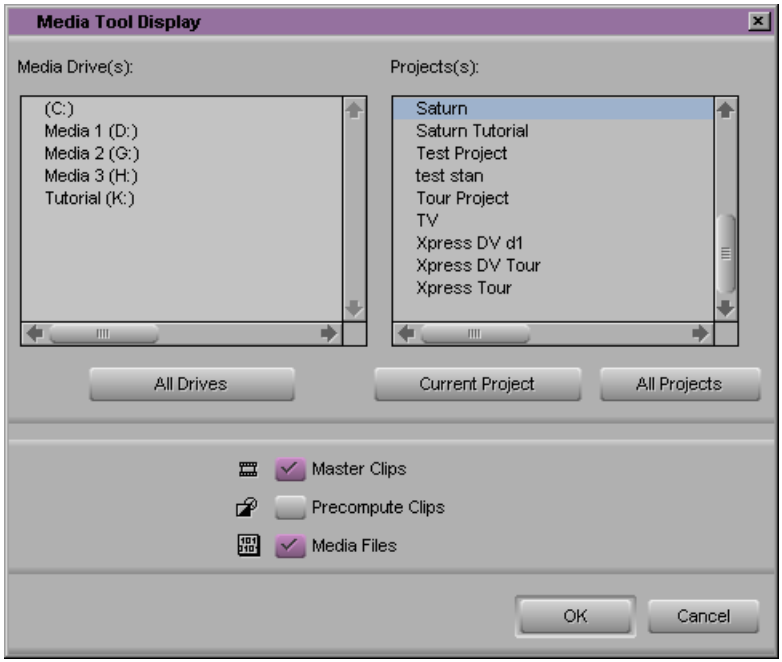
Löschen von Mediendateien

Am einfachsten löschen Sie die Mediendateien eines Projekts im Medien-Tool. Im Medien-Tool werden die aufgezeichneten Video- und Audiodateien, die auf Ihren Medienlaufwerken gespeichert sind, angezeigt.

Wenn Sie das Tutorial abgeschlossen haben, können Sie die Mediendateien des Projekts folgendermaßen löschen:

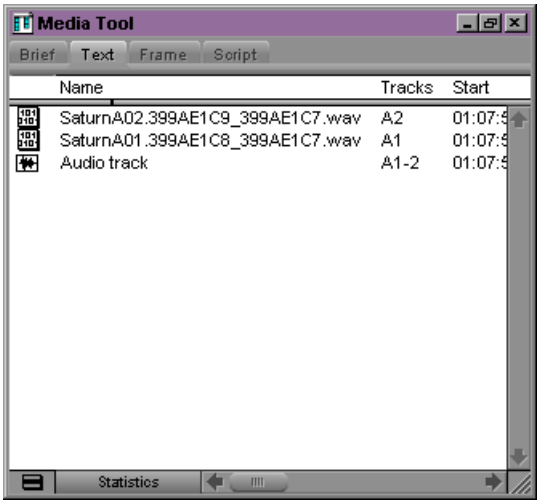
1. Starten Sie Avid Xpress DV, und öffnen Sie das Projekt.
2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Media Tool.

Das Dialogfeld Media Tool Display wird eingeblendet.



3. Wählen Sie das Medienlaufwerk mit Ihren Medien. Um sicherzustellen, dass das Medien-Tool alle Mediendateien anzeigt, klicken Sie auf die Schaltfläche All Drives.
4. Wählen Sie das Projekt Saturn aus.
5. Wählen Sie alle drei Dateitypen aus:
   - Master Clips
   - Precompute Clips (gerenderte Effekte)
   - Mediendateien
6. Klicken Sie auf OK.

Das Medien-Tool wird geöffnet. Symbole zeigen die Art der Mediendateien an.



7. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All aus.

   Alle Dateien werden markiert.

8. Drücken Sie die Löschtaste.

Das Dialogfeld Delete Media wird angezeigt. Die markierten Kontrollkästchen im Dialogfeld zeigen, dass Sie alle Dateien zum Löschen ausgewählt haben.

9. Klicken Sie auf OK.

   Es wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob die Mediendateien gelöscht werden sollen.

10. Klicken Sie auf Delete.

    Die markierten Mediendateien werden gelöscht.

11. Beenden Sie die Anwendung

Nächste Schritte

Wir gratulieren! Sie haben das Avid Xpress DV-Tutorial abgeschlossen! Wir hoffen, dass Ihnen diese Einführung in die elektronische Videobearbeitung mit Avid Spaß gemacht hat. Nachdem Sie diese Aufgaben gemeistert haben, können Sie jetzt die fortgeschrittenen Techniken erlernen, wie sie im *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch*, im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* und in der Hilfe beschrieben werden.

Glossar

In diesem Glossar finden Sie Definitionen von Begriffen in der Avid-Dokumentation. Einige Einträge gelten evtl. nicht für Ihr System.

24p

Progressive Medien (24 B/s). Das Avid-System erstellt 24p-Medien durch Kombination (Deinterlacing) zweier Halbbilder zu einem vollständigen, rekonstruierten Bild. Für NTSC-Filmabtastungen erstellt das System 24p-Medien, indem der 2:3-Pulldown der Filmabtastung rückgängig gemacht wird, wodurch die zusätzlichen Halbbilder entfernt und progressive Bilder erstellt werden.

25p

Progressive Medien (25 B/s). Das Avid-System erstellt 25p-Medien durch Kombination (Deinterlacing) zweier Halbbilder zu einem vollständigen, rekonstruierten progressiven Bild.

1394

Siehe *IEEE Norm 1394*.

2:3-Pulldown

Siehe *Pulldown.*

3/4-Zoll-U-matic

Eines der ersten Composite-Videoformate, bei dem das Signal auf 3/4-Zoll-Band aufgezeichnet wird. Dieses Format wurde lange verwendet, wird jedoch allmählich durch modernere und leichtere Systeme verdrängt.

4:2:2 Digital Video

Ein digitales Videosystem, das durch die technische Dokumentation ITU-R -601 (CCIR 601) definiert wird. 4:2:2 bezieht sich auf das Sample-Verhältnis der drei Komponenten eines Videosignals: Luminanz und zwei Farbkanäle.

A-Roll

Eine Finishing-Methode, bei der alle Mehrfachebenen-Effekte (einschließlich Über- und Ein-/Ausblendungen) vor dem Zusammenfügen in eine einzelne Ebene zusammengefasst werden müssen. Wird auch „Single-Strand Editing“ genannt.

A/B-Roll

1. Eine Finishing-Methode, bei der sich der Aufwand für optische Effekte dadurch reduziert, dass die meisten gängigen Ein- und Ausblendungen bzw. Überblendungseffekte mit Hilfe von zwei Filmrollen durchgeführt werden. Wird auch „Double-Strand Editing“ genannt.
2. Abwechseln von Szenen, die sich auf separaten Originalbändern oder -filmrollen befinden, zum Erstellen von Überblendungen, Wischblenden und anderen Übergängen.

A/D-Wandler

Abkürzung für „Analog-Digital-Wandler“. Ein Gerät, das ein analoges Signal in einzelne Binärbits umwandelt, die eine digitalisierte Version des Originalsignals ergeben.

Abgemischte Audiospur

Eine Audiospur, die alle erforderlichen Soundelemente enthält. Hierbei handelt es sich normalerweise umDialoge, Musik und Effekte, die im richtigen Verhältnis zueinander abgemischt wurden.

Abspanntext

Vertikal über eine Fläche wandernder Text. Am häufigsten werden Abspanntexte am Ende von Spielfilmen und Fernsehproduktionen eingeblendet.

Academy

Der Begriff wird für Spezifikationen angewandt, die den von der Academy of Motion Picture Arts and Sciences erstellten Normen entsprechen, z.B. Academy-Leader, Academy-Format (für Filmmaterial), Academy-Countdown usw.

Add Edit

Ein zwischen aufeinander folgenden Bildern eines Sequenzsegments in der Timeline eingefügter Schnitt. Ein Add Edit trennt Segmentabschnitte, so dass der Benutzer in einem Unterabschnitt Effekte ändern oder hinzufügen kann.

ADR

1. Abkürzung für „Automatic Display Replacement“. Der Vorgang, bei dem ein Abschnitt einer Sequenz in einer Schleife wiederholt abgespielt wird und automatisch mehrere Austausch-Takes aufgezeichnet werden.
2. Abkürzung für „Automatic Dialog Replacement“, d.h. die Synchronisation eines Films. Wird auch „Dubbing“ genannt.

AES

Abkürzung für „Audio Engineering Society“. Die wichtigste internationale Vereinigung von professionellen Audionutzern und -herstellern. Die AES unterhält einen Normenausschuss, der die Arbeit mehrerer Unterausschüsse und Arbeitsgruppen überwacht, die sich mit verschiedenen Aspekten der Audiotechnik befassen.

AES/EBU

Abkürzung für „Audio Engineering Society/European Broadcasting Union“. Eine Organisation, die Normen erstellt und ein digitales Signalformat für professionelle Audioeingabe in die videobasierten Bearbeitungssysteme von Avid mit Hilfe der SA 4-Karte definiert hat. Dieses Signalformat wird üblicherweise verwendet, wenn Ton direkt von einem digitalen Audioband (DAT) in ein solches System eingegeben wird, wobei die Aufzeichnung oder Digitalisierung vom Videoband umgangen wird.

AIFF-C

Abkürzung für „Audio Interchange File Format-Condensed“. Ein Dateiformat zum Speichern von gesampelten Audiodaten. Dieses Format wird vor allem zur Datenübertragung verwendet, eignet sich aber auch zum Speichern. OMF Interchange® enthält AIFF-C als Austauschformat für nicht komprimierte Audiodaten.

Aktivpunkt

Eine Stelle auf einer Bézier-Kurve, an der die Richtung der Kurve bestimmt wird. Von jedem Aktivpunkt gehen zwei Richtungsleisten aus.

Alpha-Kanal

Ein in 8-Bit-Graustufen dargestelltes Bild, das zum Erzeugen einer Maske zum Keyen von Bildern verwendet wird.

A-Modus

Lineares Verfahren zum Online-Schnitt von Rohmaterial. Dabei führt das Schnittsystem die Schnitte in der Reihenfolge aus, in der sie auf dem Master erscheinen. Der Vorgang wird angehalten, wenn ein Eintrag in der EDL (Edit Decision List) ein Band verlangt, das nicht in die Bandmaschine eingelegt ist.

Siehe auch *B-Modus, C-Modus, D-Modus, E-Modus*, *Zuspielmodus*.

Analoges Aufzeichnen

Die übliche Form der magnetischen Aufzeichnung, bei der die Form des aufgezeichneten Waveform-Signals gleich der des Originalsignals ist. Das auf Videoband vorliegende Originalmaterial ist analog. Beim Aufzeichnen oder Digitalisieren (per Filmabtastung mit Telecine) wird das analoge Material in ein digitales Format umgewandelt.

Änderungsliste

Eine Liste von Anweisungen (vom Film Composer® erstellt), die verwendet wird, um die Unterschiede zwischen zwei Versionen einer digitalen Sequenz zu ermitteln. Eine Änderungsliste wird mit den darin angegebenen Schnitten und Revisionen zum Aktualisieren einer Arbeitskopie verwendet.

Anfahren

Das Spulen eines Videobandes an eine bestimmte Position.

Anti-Aliasing

Ein automatischer Vorgang, bei dem die gezackten Kanten von Grafikobjekten oder Titeln digital geglättet werden.

Arbeitskopie

Eine Kopie des Originalnegativs, die während des Schneidens zum Erstellen einer Schnittliste oder EDL (Edit Decision List) verwendet wird. Diese Kopien werden gewöhnlich mit geringen Kosten und einfacher Farbkorrektur (Ein-Licht-Methode) erstellt und sind hohen Belastungen ausgesetzt.

Siehe auch *Erstkopie oder Nullkopie*, *Kopie*, *Verleihkopie.*

ASCII

Abkürzung für „American Standard Code for Information Interchange“. Diese Norm regelt die Aufzeichnung von Zeichen als eine Folge binärer Zahlen. Die meisten Computer verwenden den ASCII-Code, um Text darzustellen, wodurch der Datenaustausch zwischen Computern möglich wird.

Assemble-Schnitt

Ein Vorgang, bei dem alle auf einem Band vorhandenen Signale durch neue ersetzt werden. Beim Assemble-Schnitt werden Informationen einem Band nacheinander hinzugefügt, und eventuell wird eine Kontrollspur erstellt. Der Schnitt wird linear durchgeführt und am Ende des bereits aufgezeichneten Materials angefügt.

Siehe auch *Overwrite*.

ATM

Abkürzung für „Asynchronous Transfer Mode“. Eine Netzwerk-Technologie, die auf der Übertragung von Datenpaketen einer festen Größe basiert. Das Paket, das im ATM verwendet wird, ist im Vergleich zu Einheiten bei älteren Technologien relativ klein. Mit der kleinen, gleich bleibenden Paketgröße können ATM-Geräte Video-, Audio- und Computerdaten über das gleiche Netzwerk verteilen, wobei sichergestellt wird, dass nicht ein einzelner Datentyp die Verbindung blockiert.

Aktuelle Anwendungen von ATM unterstützen Datenübertragungsraten von 25 bis 622 Mb/s (Megabit pro Sekunde). Im Vergleich dazu leistet Ethernet, die derzeit am häufigsten in lokalen Netzwerken (LAN) eingesetzte Technologie, maximal 100 Mb/s.

ATR

Abkürzung für „Audiotape Recorder“. Ein Gerät zum Aufzeichnen und Wiedergeben von Audio auf Magnetband.

Attic-Ordner

Der Ordner, der Sicherungskopien Ihrer Dateien und Bins enthält. Immer wenn Sie speichern oder das System eine automatische Speicherung durchführt, wird eine Kopie der Datei im Attic-Ordner abgelegt, bis der Ordner seine angegebene Maximalgröße erreicht. Die Kopien im Attic-Ordner haben die Dateinamenerweiterung .bak und eine dem Dateinamen hinzugefügte Nummer. Die Anzahl der Backup-Dateien für ein Projekt kann im Dialogfeld Bin Settings geändert (erhöht oder verringert) werden.

Attributclip

Eine Funktion, mit der Anwendungen Zusatzinformationen auf einer speziellen Spur speichern können, die mit den anderen Spuren einer Gruppe synchron ist.

Audio-Mixdown

Das Zusammenfassen mehrerer Audiospuren auf einer einzigen Spur.

Audionach-bearbeitung Das Zusammenmischen von Soundeffekten, Musik und Kommentarspuren mit der Audiospur des fertigen Masterbandes. Auch als „Audio-Postproduktion für Video“ bezeichnet.

Audio Scrub Siehe *Scrubbing*.

Audio-Timecode Der longitudinale Timecode (LTC), der auf einer Audiospur aufgezeichnet wird.

AudioVision Eingetragene Marke von Avid Technology, Inc. Ein digitales, nichtlineares Audioschnittsystem, das digitale Videosignale mit Audiosignalen synchronisiert. Wird bei der Bearbeitung bzw. Nachbearbeitung von Audio eingesetzt.

Aufzeichnen Das Umwandeln von analogen Video- und Audiosignalen in ein komprimiertes digitales Avid-Format.

Auflösung Die Menge und der Grad von Detail im Videobild, gemessen entlang der horizontalen und der vertikalen Achse. In der Regel ist das die Anzahl der verfügbaren Punkte oder Linien, die in den horizontalen und vertikalen Abmessungen eines Videobildes enthalten sind. Außerdem die Anzahl der Farb- oder Graustufenwerte, die hinzugefügt werden können. Normalerweise in Bit angegeben, z.B. 8-Bit oder 24-Bit. Manchmal wird die Auflösung auch in dpi (dots per inch) angegeben.

AutoSave Eine Funktion, die das Projekt in vom Benutzer angegebenen Zeitintervallen speichert. Sicherungskopien werden im Attic-Ordner abgelegt.

AUX Hilfsspur oder Zusatzkanal. Bei einem Videoschnittsystem ein Kanal, der für externe Audio- oder Videogeräte reserviert ist.

Avid-Festplatte Die Festplatte auf der Macintosh®-Plattform mit den Dateien des Betriebssystems. Ohne das Betriebssystem ist der Computer nicht funktionsfähig.

Avid-Projektordner

Der Ordner, der Ihre Projekte enthält.

AVR

Abkürzung für „Avid Video Resolution“. Der Komprimierungsgrad, mit dem visuelle Medien vom Avid-System gespeichert werden. Das System erstellt Medien in einer bestimmten AVR, wobei spezielle Konvertierungsalgorithmen eingesetzt werden, um analoges Video in ein digitales Format umzuwandeln.

Backtiming

Ein Verfahren zum Berechnen der IN-Marke: Die Laufzeit wird von einer bekannten OUT-Marke abgezogen, damit beispielsweise Musik und Video/Film auf derselben Note enden.

Backup

Eine Kopie einer Datei oder einer Festplatte an einem anderen Speicherort, für den Fall, dass die Originaldatei oder -festplatte beschädigt wird.

Siehe auch *Attic-Ordner*.

Bandbreite

Die Differenz zwischen dem oberen und unteren Frequenz-Grenzwert einer Audio-Sample-Komponente.

Barcode oder Strichcode

Ein Muster aus vertikalen Balken verschiedener Breite und in unterschiedlichen Abständen, das kodierte Informationen enthält. Strichcodes können Timecode auf einem Film kodieren.

Baud

Die Anzahl elektrischer Schwingungen in einer Sekunde. Baud war die gängige Einheit für die Bandbreite oder Datenübertragungsfähigkeit, aber inzwischen wird bps (Bit pro Sekunde) häufiger verwendet und ist genauer.

Bento

Eingetragene Marke von Apple Computer, Inc. Ein allgemeines Container-Format und Software-API (Application Programming Interface). Bento wird von OMF Interchange als Speicher- und Zugriffssystem für Informationen in OMF Interchange-Dateien verwendet.

Benutzer-Bits
Der Teil der Timecode-Daten, die zum Kodieren der vom Benutzer ausgewählten Daten, z.B. Footage Count oder Keykode™-Nummern, verfügbar sind.

Best Light
Eine Filmabtastung mit optimalen Werten der Einstellung Color Grade, allerdings ohne exakte szenenweise Farbkorrektur.

Betacam, Betacam SP
Marken von Sony Electronics, Inc. Normen für Zwei-Komponenten-Videoband und -Videoaufzeichnung. Sony Betacam war das erste kassettenbasierte High-End-System, das die Videoaufzeichnung auf 1/2 Zoll-Magnetband ermöglichte. Die SP-Version erschien drei Jahre nach der ersten Betacam-Version mit Verbesserungen im Signal-Rauschabstand, im Frequenzverhalten, mit mehr Audiokanälen und Kassetten mit längerer Spielzeit. Inzwischen ist nur noch SP erhältlich.

Bewegungseffekt
Ein Effekt, der die Wiedergabe der Medien einer Spur beschleunigt oder verlangsamt.

Bézier
Eine Kurvenart, die für Kurvensegmente auf Intraframe™-Shapes oder in Diagrammdarstellungen wie Keyframe-Diagrammen verwendet werden können. Mit Hilfe eines Bézier-Punkts auf einer Kurve kann der Krümmungsgrad der Kurve an diesem Punkt bestimmt werden.

B/s
Abkürzung für „Bilder pro Sekunde“. Eine Maßeinheit für Film- oder Video-Wiedergaberaten (NTSC = 30 B/s; PAL = 25 B/s; SECAM = 25 B/s; Film = 24 B/s).

Bild
Ein vollständiges Einzelbild. Ein Bild enthält zwei Video-Halbbilder, die beim NTSC-System mit ungefähr 30 B/s, bei PAL mit ungefähr 25 B/s abgetastet werden.

Bildimpuls
Ein Impuls, der das Signal der Kontrollspur überlagert. Bildimpulse dienen zum Kennzeichnen von Videospurpositionen, die vertikale Synchronimpulse enthalten.

Bildlaufleiste

Eine Leiste am rechten oder unteren Rand eines Fensters. Klicken und Ziehen in der Bildlaufleiste ermöglicht es dem Benutzer, sich durch eine Datei zu bewegen.

Bild-Synchronizer

Ein Gerät, das die Verwendung einer nicht synchronen Videoquelle, beispielsweise eines Satelliten- oder Mikrowellensignals, in einer synchronisierten Videoumgebung ermöglicht.

Bildtonkopie

Eine Filmkopie, die sowohl Bild als auch Ton enthält.

Bin

Eine Datenbank, in der Masterclips, Subclips, Effekte und Sequenzen für ein Projekt organisiert sind. Mit den Bin-Datenbankfunktionen kann das Organisieren und Manipulieren von Material zum Aufzeichnen, Digitalisieren und Bearbeiten vereinfacht werden.

Black and Code

Video-Schwarz, Timecode und Kontrollspur (CTL), die bereits auf Videoband-Rohmaterial aufgezeichnet sind. Bänder mit Schwarz und Timecode werden auch als „Kodierbänder“ oder „vorkodiert“ bezeichnet.

Black Burst

Ein Videosignal, das keinen Luminanz- oder Chrominanz-, sondern nur einen Burst-Anteil und alle anderen Elemente eines Videosignals enthält. Black Burst wird oft als Referenzsignal für das Timing von Audio- und Video-Samples verwendet.

Blackburst-Generator

Ein elektronisches Gerät, das als Taktgeber arbeitet und ein Signal erzeugt, das bei der Aufzeichnung auf Videoband als reines Schwarz behandelt wird.

Black Edits

1. Videomaterial ohne Bild.
2. Spezielles Material, das Sie ein- oder ausblenden oder für andere Effekte verwenden können.

Blendenband

3. Ein Band zum Aufzeichnen und Wiedergeben von Dupes (Duplikaten) während der Videobandbearbeitung.

Blue Screen

Ein Verfahren für Spezialeffekte, bei dem das Motiv vor einem gleichmäßig ausgeleuchteten blauen oder grünen Hintergrund gefilmt wird. Während der Aufnahme oder bei der Nachbearbeitung wird der Hintergrund dann unter Verwendung eines Chroma Key durch ein anderes Bild ersetzt.

B-Modus

Eine „schachbrettartige“ oder nicht-sequenzielle Methode des Assemble-Schnitts. Im B-Modus wird die EDL (Edit Decision List) nach den Nummern der Zuspielbänder sortiert. Das Schnittsystem führt erst alle Schnitte von den Bändern aus, die aktuell in die Bandmaschinen eingelegt sind, und lässt dabei Lücken, die später mit Material von weiteren Bändern ausgefüllt werden.

Siehe auch *A-Modus, C-Modus, D-Modus, E-Modus*, *Zuspielmodus*.

Bps

Abkürzung für „Bits per second“. Die Standardmaßeinheit für die Datenübertragungsgeschwindigkeit.

B-Roll

Eine exakte Kopie des Originalmaterials von der A-Roll oder neues Originalmaterial auf einer separaten Rolle für den A/B-Roll-Schnitt.

Bumping up

Das Überspielen einer Aufnahme von einem Videoband niedrigerer Qualität auf ein qualitativ höherwertiges, beispielsweise von 3/4 Zoll auf 1 Zoll oder S-VHS auf MII.

Burn-In

Ein sichtbarer Timecode, der dauerhaft eingeblendet (eingebrannt) wurde, gewöhnlich weiße Zahlen auf einem schwarzen Balken. Ein solcher Timecode wird normalerweise für Vorschauzwecke und beim Offline-Schneiden verwendet. Ein Videoband mit Burn-In wird auch als „Burn-In Dub“ oder „Window Dub“ bezeichnet.

BVB

Abkürzung für „Black-Video-Black“. Ein Vorschaumodus, der zuerst Schwarzfilm, dann das neu eingefügte Video und dann wiederum Schwarzfilm anzeigt.

B-Y

Eines der Farbdifferenzsignale innerhalb des Komponentensystems der Videonorm NTSC. Die Signalformel lautet:

B-Y = 0,299R (rot) - 0,587G (grün) + 0,886B (blau)

Siehe auch *R-Y, Y.*

Capture Mask-Effekt

Ein Effekt, bei dem das Format der Originaldaten während der Wiedergabe konvertiert wird. Beispielsweise können Video-Bilddaten zwischen PAL (25 B/s) und NTSC (29,97 B/s) konvertiert werden.

CCIR

Abkürzung für „Comité Consultatif International des Radiocommunications“. Eine hauptsächlich europäische Organisation von Anwendern und Herstellern, vergleichbar mit der SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) in den USA. Wird inzwischen als ITU (International Telecommunication Union) bezeichnet.

Siehe auch *ITU-R 601*.

CCIR-601

Siehe *ITU-R 601*.

Chassis oder Einbaurahmen

Das Gehäuse von auswechselbaren Festplatten-Modulen. Der Einbaurahmen enthält eine Stromversorgung, Laufwerke und Anschlüsse für jedes Modul.

Chroma

Farbton, Farbsättigung.

Siehe auch *Chrominanz*.

Chroma Key

Ein Verfahren zum Kombinieren von Bildern oder Bildteilen aus zwei verschiedenen Quellen, bei dem eine Farbe der einen Quelle durch ein Bild aus der zweiten Quelle ersetzt wird.

Chrominanz

Der Farbton und der Grad der Farbsättigung eines Composite-Videosignals; der Teil des Videosignals, der die Farbinformationen beinhaltet. Die Chrominanz und andere Videopegel müssen vor dem Aufzeichnen oder Digitalisieren kalibriert werden.

Siehe auch *Chroma*.

Chunking

Die Übertragung von Mediendateien in Segmenten, damit andere Workgroup-Benutzer bereits auf Medien zugreifen und sie verwenden können, bevor die Dateien vollständig übertragen sind.

Cinching

Beschädigung des Videobands durch Falten oder Knittern.

Clip

1. Ein Segment des Zuspielmaterials, das im System zwischen den angegebenen IN- und OUT-Marken aufgezeichnet oder digitalisiert wurde und auf das in einer Projekt-Bin verwiesen wird. Der Clip enthält Verweise auf die Mediendateien, in denen die eigentlichen Video- und Audiodaten gespeichert sind.
2. In einem Eintrag einer Log-Datei, der eine Einstellung repräsentiert, enthält der Clip Informationen über den Start- und End-Timecode der Aufnahme, den Namen des Zuspielbandes und die zum Schneiden ausgewählten Spuren.
3. In OMFI ist ein Clip eine allgemeine Objektklasse in der Klassenhierarchie von OMF Interchange, die die gemeinsamen Eigenschaften von Zuspielclips, Füllclips, Attributclips, Spurverweisen, Timecode-Clips und Edgecode-Clips darstellt. Ein Clip ist eine Unterklasse einer Komponente.

Siehe auch *Masterclip*, *Mediendateien, Subclip.*

C-Modus

Ein nicht-sequenzielles Verfahren des Assemble-Schnitts, bei dem die EDL (Edit Decision List) nach den Nummer der Originalbänder und aufsteigend nach dem Original-Timecode geordnet wird.

Siehe auch *A-Modus, B-Modus, D-Modus, E-Modus, Zuspielmodus.*

Codec

*Co*mpressor/*dec*ompressor. Jede Technologie zur Datenkomprimierung und -dekomprimierung. Es gibt sowohl Software- als auch Hardware-Codecs. Beispiele: Cinepak™, MPEG und QuickTime®.

Color Framing

Eine Folge aus Videohalbbildern, die erforderlich ist, um einen vollständigen Zyklus aus Vollbild- und Halbbildsynchronisation und Farbhilfsträger-Synchronisation zu erzeugen. Für NTSC sind vier Halbbilder erforderlich, für PAL acht.

Component-Video

Ein Videoformat, bei dem Farb- und Luminanzsignale unter Verwendung eines Farbsubtraktionsverfahrens voneinander getrennt werden: Y (Luminanz), B-Y (Blau minus Luminanz) und R-Y (Rot minus Luminanz); Grün ist eine Kombination. Die beiden anderen Component-Formate sind *RGB* und *YUV*.

Composite-Video

Ein Videoformat, bei dem die Luminanz- und Chrominanzkomponenten kombiniert (kodiert) sind, wie bei den Standardformaten PAL, NTSC oder SECAM.

Compositing

Das Übereinanderlegen von zwei oder mehr Bildern, zum Beispiel beim Erstellen von Titeln, Keys und Bild-im-Bild-Effekten.

CPU

Abkürzung für „Central Processing Unit“. Die Hauptrecheneinheit eines Computers, die Anweisungen interpretiert und ausführt.

Crash Recording

Siehe *Hard Recording*.

Crash-Schnitt

Ein elektronisch instabiler Schnitt, der beispielsweise bei Verwendung der Pausentaste einer Bandmaschine oder einer Bandmaschine ohne Kapstan-Antrieb entsteht.

Cropping oder Beschneiden

Das Neudefinieren der Bildränder durch Abschneiden von Bereichen am oberen, unteren, linken oder rechten Bildrand.

Crossfade

Ein Audioübergang, bei dem das erste Audiosignal immer leiser und das zweite Signal immer lauter wird. Auch Audioüberblendung genannt.

Siehe auch *Überblendung (Dissolve), FAT*.

„Crushing the Blacks“

Das Reduzieren von Detail in schwarzen Bereichen eines Film- oder Videobildes durch Komprimieren des unteren Endes des Kontrastbereichs.

CU

Nahaufnahme.

Siehe auch *ECU*.

D1, D5

Zwei digitale Videoband-Aufzeichnungsformate, die der Norm ITU-R 601 (CCIR-601) für unkomprimierte 4:2:2 Digital Component-Videosignale entsprechen. Sowohl D5 als auch D1 sind digitale Component-Bandmaschinen. D1 zeichnet jedoch mit einer Auflösung von 8 Bit und D5 mit 10 Bit auf.

Siehe auch *D2, D3*.

D2, D3

Zwei digitale Videoband-Aufzeichnungsformate für Composite-Video. Der Hauptunterschied zwischen D2 und D3 besteht darin, dass D2 3/4 Zoll breites und D3 1/2 Zoll breites digitales Videoband verwendet.

Siehe auch *D1, D5*.

DAE, Abkürzung für „Digidesign Audio Engine“.

Eine Marke von Avid Technology, Inc. Die Anwendung, die die AudioSuite™-Plug-Ins verwaltet.

DAT

Abkürzung für „Digital Audiotape“. Ein digitales Audioformat, für das 3,8 mm breites Magnetband in Kunststoffkassetten verwendet wird.

Dateisystem

Ein Verfahren zum Organisieren von Verzeichnissen und Dateien auf einem Festplattenlaufwerk, wie FAT oder NTFS für Windows-Computer.

Siehe auch *Formatieren*.

Datenträger Ein Medium zum Speichern von Daten in maschinenlesbarer Form.

Deck Controller Ein Tool, mit dem der Benutzer die Standardfunktionen einer Bandmaschine (Shuttle, Play, Fast Forward, Rewind, Stop und Eject) steuern kann.

Decompose Das Erstellen neuer, kürzerer Masterclips, die nur auf dem Material basieren, das Sie in Ihre Sequenz geschnitten haben.

Delay-Schnitt Siehe *Overlap-Schnitt.*

Dezibel (dB) Eine Maßeinheit für Lautstärke.

Digitale Aufzeichnung Ein Verfahren, bei dem das aufgezeichnete Signal in Form von Impulsen auf Band kodiert und bei der Wiedergabe dekodiert wird.

Digitale Ausspielung Die Ausgabe einer Sequenz, die in der Regel auf Band aufgezeichnet wird.

Digitales Aufzeichnen Das Umwandeln von analogen Video- und Audiosignalen in digitale.

Digitalisieren Das Umwandeln von analogen Video- und Audiosignalen in ein komprimiertes digitales Avid-Format.

Dip Bearbeitung einer Audiospur, bei der der Lautstärkepegel auf einen niedrigeren Wert abgesenkt, jedoch nicht völlig ausgeblendet wird.

Direkte digitale Schnittstelle Die Verbindung von kompatiblen digitalen Audio- bzw. Videogeräten ohne Umwandlung des Signals in ein analoges Format.

Direktzugriff Die Möglichkeit, unmittelbar (d.h. ohne Spulen) an eine Stelle des Videos zu fahren.

Dithering

Das Anpassen von nebeneinander liegenden Pixeln unterschiedlicher Farbe, um den Eindruck einer dritten Farbe zu vermitteln. So wird die Anzeige der Farben simuliert, die nicht in der aktuellen Farbpalette zur Verfügung stehen.

D-Modus

Eine A-Modus-EDL (Edit Decision List), in der alle Effekte (Überblendungen, Wischblenden, Grafikeinblendungen) am Ende ausgeführt werden.

Siehe auch *A-Modus, B-Modus, C-Modus, E-Modus*, *Zuspielmodus*.

Dongle

Eine Hardware-Komponente zur Kontrolle der Nutzung von lizenzierter Software. Die Software kann auf jedem System installiert werden, läuft aber nur in Verbindung mit dem Dongle. Der Dongle wird in Macintosh-Systemen an den Apple Desktop Bus und in PC-Systemen an die parallele (Drucker-) Schnittstelle angeschlossen.

Doppelsystem

Jedes Filmsystem, bei dem Bild und Ton auf separaten Medien aufgezeichnet werden. Bild- und Tonsignale müssen in der Nachbearbeitung synchronisiert werden.

Double-Perf-Film

Filmmaterial, das an beiden Kanten perforiert ist.

Double-Strand Editing

Siehe *A/B-Roll*.

Dreipunktschnitt

Ein Grundprinzip, das besagt, dass für ein Schnittereignis nur insgesamt drei Markierungen auf der Player- und der Recorder-Seite benötigt werden, um die vierte Markierung automatisch zu berechnen und den Schnitt auszuführen.

Drei-Tasten-Wiedergabe

Siehe *Wert*.

Drop-Frame-Timecode

Ein SMPTE-Timecode-Format, das exakt der Echtzeit entspricht. Da die Bildrate bei Farbbildern nicht 30, sondern nur 29,97 B/s beträgt, werden in jeder Minute außer der zehnten zwei Timecode-Bilder übersprungen, um

dies auszugleichen. Beim Drop-Frame-Timecode werden die Zahlen durch Semikola getrennt, z.B. 1;00;10;02.

Vergleiche *Non-Drop-Frame-Timecode.*

DTV

Abkürzung für „Digital television“. Eine Technik, mit der die terrestrische Übertragung von Fernsehprogrammen in Form von Daten vorgenommen wird.

Siehe auch *HDTV*.

Dubbing

1. Bei der Videobandproduktion das Kopieren von Video oder Audio von einem Band auf ein anderes.
2. Bei der Filmproduktion das Ersetzen von Dialogen auf der Audiospur.

   Siehe auch *ADR*, *Foley oder Hintergrundgeräusche*.

Dubmaster

Eine Kopie eines Masterbandes, die zum Erstellen weiterer Vorschau- oder Distributionskopien verwendet wird, um das Masterband zu schonen.

Dupe

Duplikat. Ein Bereich des Film- oder Video-Rohmaterials, der ein- oder mehrfach wiederholt (dupliziert) in ein geschnittenes Programm eingefügt wurde.

Dupe-Liste

Eine Liste mit Duplikat-Clips, von denen zur Fertigstellung des Films weitere Arbeitskopien oder Negativkopien erforderlich sind.

Siehe auch *Schnittliste*.

DV

Digitales Video, das mittels einer Geräteausrüstung übertragen wird, die der Norm IEEE 1394 entspricht. Diese Ausrüstung wird manchmal auch FireWire® oder i.LINK® genannt.

DVE

Abkürzung für „Digitaler Videoeffekt“.

Dynamikbereich Ein Audiobegriff, der den Bereich zwischen dem leisesten und dem lautesten Pegel bezeichnet, den eine Quelle ohne Verzerrung erzeugen kann.

EBU Abkürzung für „European Broadcasting Union“. Eine Normungsorganisation, in der nur Anwender (keine Hersteller) vertreten sind.

Siehe auch *AES/EBU*.

Echtzeit Ereignisse, die parallel zur Uhrzeit ablaufen.

ECU Sehr nahe Großaufnahme.

Edgecode Siehe *Randnummern, Fußnummern*.

EDL Abkürzung für „Edit Decision List“. Eine Liste der Schnitte, die während der Offline-Bearbeitung durchgeführt wurden und die die Online-Bearbeitung des Masters steuert.

Siehe auch *Schnittliste.*

Effekte Die Manipulation eines Video- bzw. Audiosignals. Zu den Film- und Videoeffekten gehören Spezialeffekte (F/X) wie Morphing, einfache Effekte wie Überblendungen, Ein- und Ausblenden, Doppelbelichtungen und Wischblenden, komplexe Effekte wie Key-Effekte und digitale Videoeffekte, Bewegungseffekte wie Standbild und Slow-Motion sowie Titel- und Zeichengenerierung. Effekte müssen normalerweise gerendert werden, da die meisten Systeme nicht mehrere Videokanäle in Echtzeit wiedergeben können.

Siehe auch *Rendern*.

EIA

Abkürzung für „Electronic Industries Association“. Die größte Handelsorganisation auf dem Gebiet Fernsehen und Audio. Sie veröffentlicht einen umfangreichen Normenkatalog; die für die Fernseh- und Audioindustrie wichtigsten Normen werden von ihren Abteilungen „Parts Division“ und der „Consumer Electronics Group“ entwickelt.

E/A-Gerät

Ein Eingabe-/Ausgabegerät, das zur Datenübertragung zu und von einem Schnittcomputer dient.

Ein-/Ausblenden (Fade)

Eine Überblendung von Vollbild- auf Schwarzvideo oder Vollpegel- auf Nullaudio bzw. umgekehrt.

Ein-Licht (One Light)

Eine Filmabtastung oder eine Filmkopie, die mit einer einzigen Einstellung der Farbkorrekturwerte erstellt wurde. Dies ist die einfachste, schnellste und preiswerteste Methode der Filmabtastung.

Elektronisches Schneiden

Das Zusammensetzen der einzelnen Szenen zur Endfassung eines Videos, wobei das Band nicht zerschnitten wird. Für diesen Vorgang sind mindestens zwei Bandmaschinen nötig, wobei eine für die Wiedergabe, die andere zur Aufzeichnung eingesetzt wird.

E-Modus

Eine C-Modus-EDL (Edit Decision List), in der alle Effekte (Überblendungen, Wischblenden und Grafikeinblendungen) am Ende ausgeführt werden.

Siehe auch *A-Modus, B-Modus, C-Modus, D-Modus, Zuspielmodus.*

Energie-darstellung

Die Anzeige von Audio-Waveforms als Kurve der relativen Lautstärke eines Audiosignals.

Entmagnetisieren

Bei diesem Vorgang werden sämtliche Informationen auf einem magnetischen Audio- oder Videoband bzw. der Bildröhre eines Farbmonitors gelöscht.

Equalization

Das Abgleichen (Dämpfen oder Verstärken) von verschiedenen Frequenzen zum Erzeugen eines optimalen Klangs.

Ereignis

Eine Nummer, die das Schnittsystem jedem ausgeführten Schnitt zuweist. Wird in den meisten computergesteuerten Schnittsystemen als Vorgang oder Reihe von Vorgängen definiert, die vom Computer bei einem einmaligen Durchlauf des Bands ausgeführt wird.

Erstkopie oder Nullkopie

Eine Kopie der Endfassung, die vor der endgültigen Verleihkopie zu Prüfzwecken erstellt wird.

Siehe auch *Arbeitskopie*.

Extract

Bei dieser Funktion wird ein markierter Bereich aus einer bearbeiteten Sequenz entfernt und die so entstehende Lücke geschlossen.

FAT

Abkürzung für „File Allocation Table“ (Dateizuordnungstabelle). Ein Dateisystem, das auf MS-DOS- und Windows®-Computern benutzt wird.

FCC

Abkürzung für „Federal Communications Commission“. Die US-Behörde für Telekommunikation.

Farbabstimmung

Das Anpassen der verschiedenen Farbsignalpegel zum Optimieren der Bildqualität oder eines Effekts.

Farbbalken

Ein standardisiertes Farbtestsignal, das als Videomuster aus acht farbigen Balken der gleichen Breite angezeigt wird. Ein in den USA häufig verwendeter Standard sind SMPTE-Farbbalken. Vor dem Aufzeichnen oder Digitalisieren können die Farbbalken auf dem Zuspielband als Referenz zum Einstellen der Videopegel verwendet werden.

Farbkorrektur

Anpassen von Farbmerkmalen von Videomaterial, um in allen Einstellungen einer Sequenz eine exakte und konsistente Farbwiedergabe zu garantieren. Im Allgemeinen bezeichnet man damit die im gesamten Video eines Programms vorgenommenen Korrekturen und nicht nur die für einen einzelnen Effekt gemachten Farbanpassungen.

Farbkreis

Ein kreisförmiges Diagramm, das Farbtonwerte entlang des Umfangs und Sättigungswerte entlang des Radius darstellt. Es wird im Farbkorrektur-Tool zur Steuerung des Farbtonabstands und für sekundäre Farbkorrekturen verwendet.

Farbpunkt-korrektur

Eine Farbeinstellung an einem bestimmten Bereich eines Videobilds, der mit Zeichen-Tools bestimmt wird.

Siehe auch *Sekundäre Farbkorrektur*.

Farb-Timing-Farbreferenz-Burst

Der Farbsynchronisationsanteil eines Composite-Videosignals. Beim Vergleich mit dem Farbhilfsträgersignal bestimmt der Farbreferenz-Burst den Farbton des Videobilds.

Der Vorgang, bei dem vor dem Kopieren Farb- und Dichtewerte eines Films festgelegt werden.

Festplatte

Ein magnetischer Datenspeicher, der in einem Festplattenlaufwerk integriert ist.

Filmabtaster (Telecine)

Ein Gerät zum Überspielen von Film auf Videoband („abtasten“).

Film-Timecode

Der Timecode, der dem Filmnegativ während des Filmens von einem Timecode-Generator hinzugefügt wird. Die Timecode-Nummern werden während der Filmabtastung mit den Fußnummern der Musterkopie synchronisiert. Zum Anzeigen des Film-Timecode ist ein spezielles Key Link-Lesegerät erforderlich.

Filtern

Darstellen von Clips aus einer Bin, die den angegebenen Kriterien entsprechen.

Finishing

Fertigstellung einer Version des Projekts zur Ansicht. Die produzierte Version kann eine Arbeitsversion sein oder die Endfassung.

Finishing eines Filmnegativs

Der mathematische Vorgang, mit dem das Schnittsystem sicherstellt, dass die Schnitte in der Videoversion des Filmprojekts (30 B/s) mit den Schnitten in der endgültigen Filmversion (24 B/s) bildgenau übereinstimmen.

Flash-Bild

Bei der Bearbeitung langer und komplexer Sequenzen kann es vorkommen, dass kleine Videoabschnitte versehentlich in einer Sequenz belassen werden. Wenn die Timeline auf 100 Prozent vergrößert wurde, sind diese kleinen unerwünschten Abschnitte eventuell nicht sichtbar. Für Cutter ist es in der Regel kein Problem, sie mit Hilfe des Befehls Find Flash Frame zu finden.

Foley oder Hintergrund-geräusche

Die Geräusche, die während der Nachbearbeitung eingefügt werden, um eine realistischere Wirkung zu erzielen.

Formatieren

1. Vorbereiten eines Festplatten- oder Diskettenlaufwerks zur Benutzung. Auf Windows-Computern formatieren Sie ein Festplattenlaufwerk, indem Sie ein Dateisystem (FAT oder NTFS) auf das Laufwerk kopieren.
2. Das Kopieren und Bearbeiten von Material zum Erstellen eines kompletten Programms, das u.a. folgende Elemente enthalten kann: Countdown, Testsignal, Farbbalken und Pegeltöne, Titel, Abspann, Logos, Werbepausen usw.

Frame-Offset

Eine Methode zum Identifizieren eines bestimmten Bilds innerhalb der Bildgruppe, das durch die Randnummer auf einem Stück Film gekennzeichnet ist. Beispielsweise bezeichnet ein Frame-Offset von +12 das zwölfte Bild nach dem durch *ECU* gekennzeichneten Bild.

Füllclip

Ein Segment einer Sequenz, das weder Audio- noch Videoinformationen enthält. Füllclips können in den Player-Monitor (bzw. Popup-Monitor) eingefügt und in eine Sequenz geschnitten werden.

Siehe auch *Füllclipersatz*.

Füllclipersatz

Das Ergebnis einer Komposition, bei der Medien angegeben werden, die anstelle der Füllclips abgespielt werden.

Fußnummern

Die ursprünglichen Bildidentifizierungsnummern, die vom Hersteller auf das Filmrohmaterial aufgebracht werden. Fußnummern werden vom Negativ-Cutter zum Finishing des Filmnegativs verwendet. Sie werden in Schnitt- und Änderungslisten im Film Composer aufgeführt.

Gain

1. Ein Maß für den Weißanteil eines Videobilds.
2. Audiopegel oder Lautstärke.

Siehe auch *Waveform*, *Weißpunkt*.

Gamma

Ein Maß für den Mittelpunkt des Luminanzbereichs eines Bilds. Es wird in der Farbeinstellung zur Steuerung der Anteile der helleren und dunkleren Bereiche in einem Bild verwendet. Auch Graupunkt genannt.

Generation

Die Generation gibt an, wie oft das Filmmaterial erneut aufgezeichnet wurde. Das Original-Videomaterial ist die erste Generation. Eine Kopie des Originals ist die zweite Generation usw. Die Bildqualität lässt bei jeder neuen Generation nach. Mit Hilfe von digitalen Kopien können Sie den Qualitätsverlust vermeiden oder gering halten.

Genlock

Im Broadcast-Bereich ein System, bei dem der interne Sync-Generator in einem Gerät (z.B. in einer Kamera) ein anliegendes Signal aufnimmt und sich damit synchronisiert.

Gigabyte (GB)

Ungefähr eine Milliarde Byte (1.073.741.824 Bytes) Daten.

GPI

Abkürzung für „General-purpose Interface“ (Mehrzweck-Schnittstelle). In computergesteuerten Schnittsystemen kann der Computer mit Hilfe von GPIs verschiedene externe Komponenten steuern.

Graupunkt

Siehe *Gamma*.

Green Screen

Siehe *Blue Screen*.

GUI

Abkürzung für „Graphical User Interface“. Die grafische Darstellung der Tasten, Regler und Skalen für den Bearbeitungsvorgang auf dem Bildschirm.

Halbbild

Eine Hälfte der Bildzeilen eines Interlaced-Videobilds. Bei den meisten Systemen bilden die ungeraden Bildzeilen ein Halbbild und die geraden das zweite. Ein NTSC-Videobild enthält ungefähr 60 Halbbilder (30 Bilder) pro Sekunde, PAL 50 Halbbilder (25 Bilder) pro Sekunde.

Handles

Material außerhalb der IN- und OUT-Marken eines Clips in einer Sequenz. Das Avid-System erstellt Handles, wenn Sie die Funktionen Decompose oder Consolidate ausführen. Diese Funktionen können neue Masterclips erstellen, die kürzere Versionen der ursprünglichen Masterclips sind. Die Handles werden für Überblendungen und Trimmvorgänge mit den neuen, kürzeren Masterclips verwendet.

Hard Recording

Das sofortige Aufzeichnen aller Audio-, Video-, Timecode- und Kontrollspuren auf einem Magnetbandgerät. Da bei diesem Vorgang Sprünge im vorhandenen Timecode oder der Kontrollspur auftreten, wird er meist auf unkodiertem Band ausgeführt, wenn kein Schnitt notwendig ist oder wenn ein Notfall vorliegt. Wird auch Crash Recording genannt.

HDTV

Abkürzung für „High-Definition Television“. Ein digitales Videobild mit mindestens doppelter Auflösung im Vergleich zu normalem NTSC- oder PAL-Video. HDTV hat ein Seitenverhältnis von 16:9. (Analoges Fernsehen hat ein Seitenverhältnis von 4:3.)

Head Frame

Das erste Bild eines Filmclips oder Videosegments.

Headroom

1. (Video) Beim Zusammenstellen eines Clips der Abstand, der zwischen dem Kopf einer Person und der Oberkante des Bildes freigelassen werden sollte.
2. (Audio) Der Wert, um den der Gain-Wert gesteigert werden kann, bis es zu Verzerrungen kommt.

Heads Out

Film oder Band auf einer Spule, wobei das Ende innen an der Nabe und der Anfang außen liegt.

Helligkeit

Siehe *Luminanz.*

Hertz (Hz)

Die SI-Einheit für die Frequenz. Entspricht einer Schwingung pro Sekunde.

Siehe auch *Kilohertz (KHz), Megahertz (MHz).*

Hi Con

Ein Bild mit hohem Kontrast zum Erzeugen von Matte Keys.

HIIP

Abkürzung für „Host Image Independent Protocol“. Eine Marke von Avid Technology, Inc. Durch HIIP können Dateien in verschiedenen Standardformaten in Avid importiert und exportiert werden. Auch „Image Independence“® genannt.

HIIP-Ordner

Der Ordner, der die Dateien enthält, die das Host Image Independent Protocol unterstützen.

Histogramm

Grafische Darstellung bei der Farbkorrektur, die die Distribution der Pixel in einem Bild nach ihrer Helligkeit anzeigt. Bietet eine Richtlinie für den Aufbau eines Videobilds in Bezug auf die relative Luminanz.

Hochfrequenz

Der hochfrequente Anteil des elektromagnetischen Spektrums, auf dem Fernseh- und Rundfunksignale übertragen werden.

Siehe auch *U-matic, Vectorscope*.

H-Phase

Horizontale Phase. Das horizontale Blanking-Intervall, das zum Synchronisieren von zwei oder mehr Videosignalen verwendet wird.

Hue

Ein Attribut der Farbwahrnehmung. Bei diesem Farbmodell sind alle Farben eines Videobildes oder eines auf einem Computerbildschirm dargestellten Bildes aus verschiedenen Rot-, Grün- und Blauanteilen zusammengesetzt. Wird auch als Farbphase bezeichnet.

Siehe auch *Vectorscope*.

IEEE Norm 1394

Die internationale Hardware- und Software-Norm zur Übertragung von Daten in 100, 200 oder 300 Megabit pro Sekunde (Mb/s).

Image Independence

Eine Marke von Avid Technology, Inc.

Siehe auch *HIIP*.

IN-Marke

Der Startpunkt eines Schnitts. Wird auch als IN-Punkt bezeichnet.

Siehe auch *Markieren von IN/OUT, OUT-Marke*.

Initialisieren

Das Einstellen des Computerschnittprogramms auf die erforderlichen Betriebsbedingungen.

Ink-Nummern

Die Bildidentifikationsnummern, die für das Finishing der Arbeitskopie eines Films verwendet werden. Diese Nummern werden in Schnitt- und Änderungslisten im Film Composer aufgeführt.

Insert-Schnitt

Ein elektronischer Schnitt, bei dem die Kontrollspur nicht ersetzt wird. Das neue Segment wird in das bereits auf Videoband aufgezeichnete Material eingefügt.

Siehe auch *Overwrite.*

IRE

Eine Maßeinheit auf der Video-Waveform-Skala zur Messung der Videopegel, die vom Institute of Radio Engineers eingeführt wurde. Die Skala ist in 140 IRE eingeteilt, 100 über der Blanking-Referenzlinie und 40 darunter.

ISO

1. Isoliertes Band. Bei der Produktion mit mehreren Kameras werden die einzelnen Kamerasignale gleichzeitig über einen Bildmischer aufgezeichnet, wobei das Signal einer Kamera auf einem separaten (isolierten) Band aufgezeichnet werden kann.
2. Abkürzung für „International Organization for Standardization“.

ITU-R 601

Die Norm für Digital Component-Video im Standardformat, herausgegeben von der International Telecommunication Union als ITU-R BT.601-5 (früher CCIR -601). Diese Norm definiert Digital Component-Video, wie es von NTSC und PAL benutzt wird. Sie stellt auch die Grundlage für HDTV-Formate dar.

Jaggies

Die unregelmäßigen Kanten computererzeugter Grafikobjekte und Titel.

Jam Syncing

Das Verfahren zur Synchronisierung eines zweiten Timecode-Generators mit einem ausgewählten Master-Timecode.

JFIF

Abkürzung für „JPEG File Interchange Format“. Ein Dateiformat, das JPEG-kodierte Bilddaten enthält, die mit verschiedenen Anwendungen benutzt werden können. JFIF-Auflösungen speichern Daten mit einer festen Rate, z.B. speichert JFIF 300 jedes Bild mit 300 KB. JFIF-Auflösungen entsprechen dem ISO-JPEG Interchange Format und der ITU-R 601-Norm.

Jogging

Siehe *Stepping*.

JPEG

Abkürzung für „Joint Photographic Experts Group“. Ebenso ein komprimiertes Dateiformat, das von Avid Technology, Inc., entwickelt wurde.

Kalibrieren

Die Feinabstimmung von Videopegeln für maximale Bildqualität während der Aufzeichnung oder Digitalisierung (vom Videoband).

Kanal

1. Ein physischer Audioeingang oder -ausgang.
2. Eine von mehreren Farbkomponenten, aus denen sich ein Farbbild zusammensetzt. Ein RGB-Bild besteht aus roten, grünen und blauen Farbkanälen. Bei der Farbkorrektur können Farbkanäle neu definiert werden, indem Farbkomponenten in verschiedenen Verhältnissen gemischt werden.
3. Siehe *Spur*.

Kantenfilter

4. Ein Filter, der die Anti-Aliasing-Funktion auf im Titel-Tool erzeugte Grafiken anwendet.

KEM-Rolle

Bezeichnung für Filmrollen, die an einem KEM-Schneidetisch verwendet werden. Eine KEM-Rolle besteht aus zahlreichen Takes auf einer einzigen Rolle (eine Arbeitskopie, kein Negativ). Die maximale Länge einer KEM-Rolle beträgt 300 m (35 mm Breite).

Kerning, Unterschneidung

Der Abstand zwischen einzelnen Buchstaben, z.B. in Titeln.

Key

Das Kombinieren eines Bildes aus einer Quelle mit einem Bild aus einer anderen Quelle.

Siehe auch *Chroma Key*.

Key-Farbe

Die Farbe, die zum Keyen verwendet wird.

Keyframes

Zeitpunkte, an denen Effektparameterwerte bzw. Eigenschaftswerte von Objekten in Marquee® festgelegt wurden. Die an Keyframes festgelegten Werte werden vom System zum Interpolieren von Veränderungen bei Effekten und animierten Titeln verwendet.

Keykode

Eine Marke der Eastman Kodak Company. Ein Filmnummerierungssystem, das bei der Herstellung optische Informationen auf den Rand des Rohmaterials aufbringt, die das Filmformat und die Filmart identifizieren.

Kilobyte (KB)

Ungefähr tausend Byte (1024 Byte) Daten.

Kilohertz (KHz)

Tausend Schwingungen pro Sekunde.

Siehe auch *Hertz (Hz)*, *Megahertz (MHz)*.

Kodierbänder

Siehe *Black and Code*.

Kodieren oder Encoding

1. Das Hinzufügen von technischen Daten wie Timecode, Cue-Punkten und integrierten Informationen zu einer Videoaufnahme.

Das Konvertieren von RGB-S-Video in Composite-Video.

Komposition

Die Standardbezeichnung in OMF Interchange für eine aus mehreren Clips zusammengeschnittene Sequenz. Eine Komposition in OMF® entspricht einer Sequenz in Avid.

Komprimierung

1. (Audio) Das Verringern des Dynamikbereichs eines Audiosignals.
2. (Video) Ein Detailmangel in schwarzen oder weißen Bereichen eines Videobildes, der durch unzureichende Trennung des Signalpegels hervorgerufen wird.
3. Eine Detailreduzierung eines Audio- oder Videosignals (oder beider) zur Reduzierung des Speicherbedarfs bei der Umwandlung von einem analogen in das digitale Avid-Format. So analysieren bei der JPEG-Komprimierung Algorithmen für variable Bildlängen die Informationen in jedem Bild und führen eine Reduzierung durch, die die bestmögliche Qualität ergibt. Bei der Komprimierung werden keine Bilder aus dem Originalmaterial entfernt.

Siehe auch *Verlustfreie Komprimierung, Komprimierung mit Verlusten.*

Komprimierung mit Verlusten

Ein Komprimierungsverfahren, bei dem Daten entfernt werden, was zu einer Beeinträchtigung der Bildqualität führt. Die Höhe des Verlusts hängt vom verwendeten Komprimierungsalgorithmus ab.

Konsolenfenster

Eine Anzeige, in der die aktuellen Systeminformationen und kürzlich durchgeführte Vorgänge angezeigt werden. Außerdem sind Informationen über Objekte (Einstellungen einer Sequenz oder Clips aus Bins) enthalten, die gerade bearbeitet werden.

Konsolidieren

Das Erstellen von Kopien von Mediendateien oder Teilen davon und das anschließende Speichern auf einem Laufwerk. Dabei gelten unterschiedliche Regeln für Masterclips, Subclips und Sequenzen.

Kontrast

Der Bereich der Hell- und Dunkelwerte in einem Film- oder Videobild.

Kontrollspur

Der Anteil einer Videoaufnahme, der zur Kontrolle der Vorwärts- und Rückwärtsbewegung des Bandes während der Wiedergabe dient. Die Kontrollspur kann als eine Art elektronische Perforation auf dem Videoband angesehen werden.

Kopie

Eine im Kopierwerk hergestellte Positivkopie des Filmnegativs.

Siehe auch *Erstkopie oder Nullkopie*, *Verleihkopie, Arbeitskopie*.

Kopierer (Circle Take)

Ein Take aus einem Film, der auf dem Kamerabericht mit einer eingekreisten Zahl markiert wurde, um ihn zu kopieren.

Kriechtext

Text, der horizontal über den Bildschirm wandert. Dies sind beispielsweise Börsen- und Sportticker, die am unteren Rand des Fernsehbildschirms eingeblendet werden.

Kurven-darstellung

Eine X-Y-Kurve, die die Eingangsfarbwerte auf der horizontalen Achse und die Ausgangsfarbwerte auf der vertikalen Achse darstellt. Sie wird im Farbkorrektur-Tool zur Steuerung der Beziehung zwischen Eingangs- und Ausgangsfarbwerten verwendet.

Laufzeit

Die Dauer (in Stunden, Minuten und Sekunden oder in Fuß und Bildern) eines Effekts oder Audio- bzw. Videoabschnitts.

Layback

Bei diesem Vorgang wird die fertig gestellte Audiospur auf das Master-Videoband überspielt.

Siehe auch *Audionachbearbeitung*.

Leader

Ein Stück eines Films oder Magnetbands oder ein digitaler Clip, der an den Anfang einer Rolle, eines Bandes oder einer Sequenz geschnitten wird, um das Anfahren und Synchronisieren des Materials zu ermöglichen.

Lift (Herausheben)

Bei diesem Vorgang werden markierte Bilder aus einer Sequenz entfernt. Die so entstehende Lücke wird durch Schwarzfilm bzw. Stille ersetzt.

Linearschnitt

Eine Verfahren der Bandbearbeitung, bei dem das Programm vom Anfang bis zum Ende zusammengesetzt wird. Wenn Änderungen vorgenommen werden, muss das ganze Material von der geänderten Stelle an neu aufgezeichnet werden. Die Art des Mediums (z.B. analoges Videoband) bestimmt die Vorgehensweise zum Einfügen von Material auf dem Medium.

Siehe auch *Nichtlineares Schneiden*.

Line Feed

Eine Aufnahme oder ein Live-Signal, bei der bzw. dem zwischen verschiedenen Kameras oder Bildquellen umgeschaltet wird. Wird bei Sitcom-Produktionen auch als Director's Cut bezeichnet.

Load

1. Eine Filmrolle, die zur Aufnahme in eine Kamera eingelegt werden kann. Üblich ist eine Länge von 300 Metern.
2. Eine Gruppe von Filmspulen aus mehreren Kameras, die gleichzeitig mit demselben Timecode aufgenommen wurden und entsprechend nummeriert sind.

Locator

Eine Markierung, mit der ein Bild versehen wurde, um eine bestimmte Stelle innerhalb einer Sequenz zu kennzeichnen. Locators können mit benutzerdefinierten Kommentaren versehen werden.

Log

1. Die Eingabe von Informationen über Medien in Bins am Anfang des Schnittverfahrens. Dies kann manuell oder automatisch geschehen.
2. Siehe *Shot Log-Liste.*

Looping

Das wiederholte Digitalisieren von Dialog-Takes und Soundeffekten.

L-Schnitt

Siehe *Overlap-Schnitt*.

LS

Abkürzung für „Long Shot“.

LTC

Abkürzung für „Longitudinal Timecode“. Ein SMPTE-Timecode, der auf der Audiospur eines Videobandes aufgezeichnet wird.

Vergleiche *VITC.*

Luminanz

Das Maß der Intensität des Weißanteils eines Videosignals.

M & E-Spur (IT-Ton)

Die allgemeine Bezeichnung für eine einzelne Audiospur, die Musik und Soundeffekte, aber keine Dialoge enthält.

Magnetspur

Ein auf magnetischem Tonfilm aufgezeichneter Soundtrack.

Marken

Die IN- und OUT-Marken in der Timeline.

Markieren von IN/OUT

1. Das Eingeben des Start- und End-Timecodes für einen Clip, der in eine Sequenz geschnitten werden soll.
2. Das Setzen bzw. Loggen von Timecode-Nummern zum Definieren von Clips während einer Logging-, Aufzeichnungs- oder Digitalisierungs-Sitzung.

Siehe auch *IN-Marke, OUT-Marke.*

Maske

1. Beim Film ein Rahmen, der über ein Bild mit dem Seitenverhältnis 3:4 gelegt wird, um ein anderes Seitenverhältnis, z.B. Breitwand, zu erzeugen.
2. Siehe *Alpha-Kanal.*

Master

Das fertige Band nach dem Schneiden. Das fertig gestellte Programm.

Masterclip

In der Bin ein Medienobjekt, das auf die vom Band oder anderen Quellen aufgezeichneten oder digitalisierten Mediendateien verweist.

Siehe auch *Clip, Subclip.*

Mastereinstellung

Die Einstellung, die als grundlegende Szene dient und in die beim Schneiden alle Zwischenschnitte und Nahaufnahmen eingefügt werden. Oft eine Totale, die alle Charaktere und Ereignisse der Szene zeigt.

Master/Slave

Ein Videoschnittverfahren, bei dem eine oder mehrere Bandmaschinen (Slaves) so eingestellt sind, dass sie die gleichen Funktionen wie eine andere Bandmaschine (Master) ausführen.

Matchback

Der Prozess, mit dem eine Filmschnittliste aus einem Videoprojekt mit 30 Bildern pro Sekunde erzeugt wird, das Film als Originalmaterial verwendet.

Matchback-Konvertierung

Die Konvertierung von Film- in Video-Bildraten.

Match Frame-Schnitt

Ein Schnitt, bei dem das letzte Bild des ersten mit dem ersten Bild des zweiten Clips synchronisiert wird, so dass der zweite Clip eine kontinuierliche Fortsetzung der ersten darstellt.

Matte Key

Ein aus drei Komponenten bestehender Videoeffekt: Hintergrundvideo, Vordergrundvideo und die Matte bzw. der Alpha-Kanal (schwarzweiß oder Graustufe) zum Überlagern eines Teils des Bildes durch einen anderen.

MAZ

Abkürzung für „Magnetaufzeichnung“. Aufzeichnung von Bild- und Tonsignalen.

Medien

Video, Audio, Grafiken und gerenderte Effekte, die zu einer Sequenz oder Präsentation zusammengefasst werden können.

Mediendaten

Daten aus einer Medienquelle. Dazu gehören:

1. Analoge Daten: Filmbilder, Nagra-Band-Audio oder Videoband-Video und -Audio.
2. Digitale Daten: entweder Daten, die aufgezeichnet oder digitalisiert wurden, wie z.B. Videobilddaten und Audio-Samples, oder in digitaler Form erzeugte Daten, z.B. Titelgrafiken, DAT-Aufnahmen oder Animationsbilder.

Mediendateien

Dateien mit den komprimierten digitalen Audio- und Videodaten, die zum Abspielen von Avid-Clips und -Sequenzen erforderlich sind.

Siehe auch *Clip, Komprimierung*.

Medien-Sample-Daten

Siehe *Sichere Farbeinschränkung*.

Megahertz (MHz)

Eine Million Schwingungen pro Sekunde.

Siehe auch *Hertz (Hz)*, *Kilohertz (KHz)*.

Mehrfach-digitalisierung

Ein automatisierter Vorgang, bei dem eine Gruppe von Clips oder Sequenzen oder beiden digital aufgezeichnet wird.

Mehrfach-aufzeichnung

Ein automatisierter Vorgang, bei dem eine Gruppe von Clips oder Sequenzen oder beidem digital aufgezeichnet wird.

Mehrspurgerät

Ein Magnetband- oder Filmrecorder, der mehrere Spuren gleichzeitig aufzeichnen kann.

MIDI

Abkürzung für „Musical Instrument Digital Interface“. Ein Standardprotokoll, mit dem der Benutzer elektronische Musikgeräte vom PC aus steuern kann.

MII-Format

Ein Component-Videoformat, das von Panasonic® für den Wettbewerb mit Sony Betacam entwickelt wurde. MII ist eine Erweiterung des Heimvideoformats VHS, in derselben Weise, in der Sony Betacam auf dem Format Betamax™ aufbaut.

Mix

1. Ein Übergang von einer Videoquelle zu einer anderen in einem Bildmischer.
2. Das Ergebnis einer Tonmischung, in der mehrere getrennte Audiospuren über ein Mischpult in Mono oder Stereo kombiniert werden.

Monitor

1. (Video) Ein Bildschirmgerät ohne Tuner und Audio-Komponenten. Hier können Zuspielmaterial, Clips und Sequenzen angezeigt werden.

   In Avid-Produkten werden virtuelle Monitore auf dem Bildschirm dargestellt, in denen Sie Zuspielmaterial, Clips und Sequenzen bearbeiten können.
2. (Audio) Das Abhören bestimmter Audiospuren/-kanäle (Monitoring, Überwachen) oder: eine andere Bezeichnung für Lautsprecher.

MOS

Eine Bezeichnung für die Aufnahme ohne Ton. Abkürzung für „Mit Out Sprechen“ (sic!)

Motion Tracking

Die Erzeugung von Positionsinformationen, die Bewegungen in einem Clip beschreiben, z.B. die Positionsveränderung eines Autos. Diese Daten werden für die Steuerung von Bewegungseffekten verwendet.

Siehe auch *Stabilisierung*.

MU/FX oder MUFX

Siehe *M & E-Spur (IT-Ton)*.

Multicamera

Eine Produktion oder Szene, die von mehr als einer Kamera gleichzeitig aufgezeichnet wird.

Multiple B-Roll

Ein Duplikat des ursprünglichen Zuspielbands, das erstellt wurde, damit Overlays auf ein und demselben Zuspielband zusammengefasst werden können.

Musterkopie

Eine Filmkopie oder Videoabtastung, die die Arbeit des vergangenen Tages enthält und schnell bearbeitet wird, damit sie von den Produktionsmitarbeitern gesichtet und bewertet werden kann. Wird in Großbritannien auch „Rushes“ genannt.

NAB

Abkürzung für „National Association of Broadcasters“.

Nagra

Eine Audiorecorder-Marke, die in der Film- und nachbearbeitenden Industrie weit verbreitet ist.

Negativ

1. Ein Filmelement, bei dem die hellen und dunklen Bildbereiche umgekehrt dargestellt werden. Das Gegenteil von Positiv.
2. Filmmaterial für die Aufzeichnung von Negativbildern.

Nichtlinear

Schneller Zugriff auf und schnelle Manipulation eines beliebigen Bildes auf einer beliebigen Spur und auf einer beliebigen Ebene einer Schnittsequenz.

Nichtlineares Schneiden

Eine Art des Schnitts, bei der das Programm nicht vom Anfang bis zum Ende zusammengesetzt wird. Das Medium und der Manipulationsprozess haben keinen Einfluss darauf, wie das Material auf dem Medium angeordnet werden muss. Nichtlineares Schneiden ist für den konventionellen Filmschnitt und für aufgezeichnete oder digitalisierte Videobilder geeignet. Veränderungen können am Anfang, in der Mitte oder am Ende der Sequenz vorgenommen werden.

3. Siehe auch *Linearschnitt*.

Non-Composite-Video

Ein Videosignal, das keine horizontalen und vertikalen Synchronimpulse enthält.

Non-Drop-Frame-Timecode

Ein SMPTE-Timecode-Format, das kontinuierlich NTSC-Videosignale bei einer Rate von 30 Bildern pro Sekunde zählt, ohne Bilder zu überspringen, um die eigentliche NTSC-Bildrate von 29,97 Bildern pro Sekunde zu erreichen. Dieser Timecode stimmt daher nicht mit der Echtzeit überein. Non-Drop-Frame-Timecode wird mit Doppelpunkten (:) zwischen den Ziffern angegeben, z.B. 1:00:10:02.

Vergleiche *Drop-Frame-Timecode*.

NTFS

New Technology File System. Ein Dateisystem für Windows-Computer.

NTSC

Abkürzung für „National Television Standards Committee“. Die Gruppe, die das in den USA verwendete Farbfernsehsystem einführte, bei dem 525 Bildzeilen bei ungefähr 30 Bildern pro Sekunde abgetastet werden.

Siehe auch *PAL*, *SECAM*.

Nullübergang

Das direkte Aneinanderfügen zweier Szenen; ein Schnitt.

Offline

Für den Computer momentan nicht verfügbare Objekte, z.B. Offline-Laufwerke oder -Mediendateien.

Offline-Schnitt

Vorläufiger Schnitt, der eine *EDL* (Edit Decision List) erzeugt.

OMFI

Abkürzung für das Format „Open Media Framework® Interchange“. Ein Standardformat für den Austausch von digitalen Materialdaten zwischen heterogenen Plattformen. Das Format fasst alle Informationen, die zum Austausch einer Reihe von digitalen Medien, z.B. Audio, Video, Grafiken und Standbildern erforderlich sind, und die Regeln zum Kombinieren und Präsentieren dieser Medien zusammen. Außerdem sind Regeln zum Identifizieren des Originalmaterials enthalten. Es können sowohl komprimierte als auch unkomprimierte digitale Mediendaten verarbeitet werden.

Online-Schnitt

Der endgültige Schnitt, bei dem die Masterbänder und eine EDL (Edit Decision List) verwendet werden, um ein für die Distribution fertiges Programm zu erstellen. Wird häufig im Zusammenhang mit qualitativ hochwertigen Computerschnittsystemen und digitalen Effekten verwendet.

Optische Effekte

In einem Filmlabor durch ein Verfahren erzeugte Effekte, das „A/B-Kopieren“ genannt wird. Dabei wird das Filmnegativ so bearbeitet, dass ein neues Negativ entsteht, das einen Effekt enthält. Zu den am häufigsten verwendeten optischen Effekten gehören Auf- und Abblenden, Überblendungen und Doppelbelichtungen.

Originalnegativ

Das Filmmaterial, das in der Kamera zum Filmen einer Szene verwendet wird.

OUT-Marke

Der Endpunkt eines Schnitts oder eine Markierung auf einem Clip, die einen Übergangspunkt kennzeichnet. Wird auch als OUT-Punkt bezeichnet.

Siehe auch *IN-Marke, Markieren von IN/OUT*.

Outtake

Eine Szene, die nicht in die Endfassung aufgenommen wird.

Overlap-Schnitt

Ein Schnitt, bei dem Audio- und Videosignalen getrennte IN- bzw. OUT-Marken zugewiesen werden, damit ein Signal dem anderen vorausgeht. Dies hat keinen Einfluss auf die Audio- und Videosynchronisation. Wird auch L-, Delay- oder Split-Schnitt genannt.

Overwrite

Ein Schnitt, bei dem bestehendes Video- oder Audiomaterial (oder beides) durch neues Material ersetzt wird.

Siehe auch *Splice*.

Oxid

Eine metallische Verbindung, mit der Videobänder und Magnetfilme beschichtet sind und die beim Aufzeichnen magnetisiert wird.

PAL

Abkürzung für „Phase Alternating Line“. Eine in vielen Ländern verwendete Farbfernsehnorm. PAL besteht aus 625 Bildzeilen, die bei 25 B/s abgetastet werden.

Siehe auch *NTSC, SECAM.*

Palette

Die Palette enthält alle Schaltflächen, die ein Benutzer auswählen und verschiedenen Funktionen zuweisen kann, um bequemer arbeiten zu können. Die Command-Palette enthält alle wählbaren Schaltflächen, über die Sie mit einem Mausklick eine Vielzahl von Befehlen ausführen können.

Partition

Das Aufteilen des Speicherplatzes einer Festplatte in zwei oder mehrere virtuelle Laufwerke, ähnlich dem Erstellen eines Verzeichnisses.

Patching

Das Umleiten (Routing) von Audio oder Video von einem Kanal oder einer Spur einer Sequenz auf einen anderen.

Pedestal

Siehe *Setup*.

Pegel

Ein Maß für ein Video- oder Audiosignal. Ein niedriger Pegel steht für ein dunkles Videobild bzw. ein leises Audiosignal, ein hoher Pegel für ein helleres Videobild bzw. ein lauteres Audiosignal. Der Audiopegel bestimmt direkt die Lautstärke.

Pegelton

Ein Audiosignal mit konstanter Frequenz, das am Anfang jedes Bands bei 0 VU (Volume Units) zur späteren Referenz aufgezeichnet wird. Wird normalerweise zusammen mit Farbbalken aufgezeichnet.

Pipette

Ein Tool, mit dem Sie eine Farbe aus einem Bild kopieren können, um sie für Text oder Grafik zu verwenden.

Player-Seite

In der Farbkorrektur die erste Ebene der Farbeinstellung. Korrekturen, die auf der Player-Seite vorgenommen werden, sollen die ursprüngliche Farbcharakteristik eines Clips wiederherstellen oder eine Farbkonsistenz zwischen verschiedenen Clips in einer Sequenz erzielen.

Siehe auch *Programmseite*.

Popup-Monitor

Ein zusätzlicher Monitor zum Sichten und Markieren von Clips und Sequenzen.

Positionsleiste

Der horizontale rechteckige Bereich unter dem Player-, Recorder-, Wiedergabe-, Composer- und Player-Popup-Monitor, der den Positionszeiger enthält.

Positionszeiger

Eine vertikale blaue Linie, die die Position des momenan im Monitor angezeigten Bildes in der Positionsleiste und der Timeline anzeigt.

Postroll

Ein voreingestellter Zeitabschnitt während einer Vorschau, wenn ein Clip über die OUT-Marke hinaus abgespielt wird, ohne angehalten oder zurückgespult zu werden.

Prelay

Die Phase der Audionachbearbeitung, bei der dem Master Musik-, Toneffekt-, Dialogersatz- und Sprecherspuren hinzugefügt werden.

Preroll

Das Zurückspulen des Videobands an eine bestimmte Einstiegsstelle, z.B. sechs Sekunden, damit das Band stabilisiert wird und am ausgewählten Schnittpunkt die volle Geschwindigkeit erreicht wird. Dieser Vorgang wird beim Aufzeichnen oder Digitalisieren von Zuspielmaterial von einem Videorecorder ausgeführt.

Primäre Farbkorrektur

Die Farbkorrektur, die auf alle Teile im Videobild angewendet wird oder auf alle Teile, die in einen bestimmten Luminanzbereich fallen.

Siehe auch *Sekundäre Farbkorrektur*.

Process Shot

Eine Aufnahme, die als Teil einer Szene mit Spezialeffekten erstellt wurde.

Programmseite

In der Farbkorrektur die zweite Ebene der Farbeinstellung. Korrekturen, die auf der Programmseite vorgenommen werden, werden normalerweise auf die endgültige Darstellung der fertigen Sequenz angewendet, z.B. die Feinabstimmung der Farbwerte, um die Atmosphäre einer Szene mehr hervorzuheben.

Siehe auch *Player-Seite*.

Progressive Medien

Medien, die aus einzelnen Bilder zusammengesetzt sind, die vertikal erfasst werden.

Projekt

Die zum Erstellen eines Programms oder einer Reihe von Programmen erforderlichen Arbeitsschritte werden in einem Projekt organisiert. Im Projektfenster sind Bins, Rundowns und Einstellungen zusammengefasst. Die Projekt-Bins enthalten alle Clips, Sequenzen, Effekte und Verweise auf die Mediendateien.

Pulldown

Ein Verfahren, bei dem während der Umwandlung von Filmmaterial mit der Bildfrequenz 24 B/s in das NTSC-Videoformat (30 B/s) bzw. in das PAL-Videoformat (25 B/s) zusätzliche Halbbilder im Pulldown-Prozess hinzugefügt werden. Für diese Umwandlung kann ein Telecine-Filmabtastungssystem oder eine 24p-High-Definition Downconversion verwendet werden. Beim Aufzeichnen bzw. Digitalisieren sind spezielle Verfahren erforderlich, damit die zusätzlichen „Pulldown“-Halbbilder eliminiert werden und echtes Schneiden mit 24 Bildern pro Sekunde möglich ist. PAL-Video mit Pulldown wird von Avid-Systemen gegenwärtig nicht unterstützt.

Pulldown-Phase Bei Projekten, die auf einer NTSC-Übertragung von 24 auf 30 Bilder pro Sekunde basieren, ist dies das Videobild, mit dem der Masterclip beginnt: A, B, X, C oder D. Die Pulldown-Phase gibt die Beziehung zwischen Pulldown und Timecode wieder. Eine andere Bezeichnung dafür ist Pullin.

Pullin Ein Avid-Begriff, der die Wörter „Pulldown“ und „IN-Punkt“ zusammenfasst. In dieser Spalte gibt der Benutzer die Pulldown-Phase am Synchronpunkt des Start-Timecodes als entweder A, B, X, C oder D an. Dieses Feld kann vom Benutzer vor der Aufzeichnung oder der Digitalisierung geändert werden.

Pullout Ein Avid-Begriff, der die Wörter „Pulldown“ und „OUT-Punkt“ zusammenfasst. In dieser Spalte wird die Pulldown-Beziehung am Synchronpunkt der OUT-Marke (End-Timecode) als entweder A, B, C oder D angegeben. Dieses Feld kann nicht vom Benutzer geändert werden. Der Wert wird vom System anhand des „Pullin“ und der Dauer des Clips berechnet.

RAID Abkürzung für „Redundant Array of Independent Disks“. Eine Norm für fehlertolerante Speichermedien, die hilft, ein System wiederherzustellen, wenn ein Laufwerk fehlerhaft arbeitet. RAID wird auch benutzt, um den Durchsatz von gespeicherten Daten zu verbessern.

Randnummern Aufeinander folgende Nummern, die auf den Rand eines Filmstreifens gedruckt oder aufbelichtet werden, um das Abziehen (Nachschneiden) der Negative von den Arbeitskopien zu erleichtern.

RAM Abkürzung für „Random Access Memory“. Der flüchtige Arbeitsspeicher des Computers, der beim Ausschalten des Computers geleert wird.

Rauschen

1. Bildfehler bei Video, der als kleine weiße Punkte erscheint (Schnee), und der bei weiteren Generationen zunimmt.

Bei Audiospuren gewöhnlich als Rauschen zu hören.

Rehearse Das Abspielen einer Sequenz in der Timeline von Preroll bis Postroll.

Rehearse Postroll Das Abspielen einer Sequenz in der Timeline von der aktuellen Position bis zur Postroll.

Rehearse Preroll Das Abspielen einer Sequenz in der Timeline von der Preroll bis zur aktuellen Position.

Rendern Das Zusammenfassen von Effektebenen in einem einzigen digitalen Video-Stream zur Echtzeitwiedergabe.

Replace-Schnitt Ein Schnitt, in dem ein Segment in der Sequenz überschrieben oder durch Zuspielmaterial von passender Dauer ersetzt wird.

RF Siehe *Hochfrequenz*.

RGB Abkürzung für „Rot, Grün, Blau“. Die Primärfarben, die zur additiven Farbmischung in Computersystemen verwendet werden.

Richtungsleiste Eine Linie, die von einem Aktivpunkt aus verlängert wird und die Richtung einer Bézier-Kurve festlegt. Jeder Aktivpunkt besitzt zwei Richtungsleisten. Diese beiden Leisten bestimmen zusammen, wie die Kurve durch den Aktivpunkt verläuft, wobei eine Leiste die Richtung der Kurve vor, die andere ihre Richtung nach dem Aktivpunkt festlegt.

RIFF Wave Siehe *WAVE*.

Ripple Ein Vorgang beim Verwalten der Edit Decision List (EDL), bei dem die Zeitangaben für alle Schnitte nach einem Schnitt angepasst werden, dessen Länge geändert wurde.

RMAG Abkürzung für „Removable Magnetic Disk“. RMAGs werden in Einbaurahmen installiert, die jeweils zwei Wechselfestplatten aufnehmen können.

Rolle Ein auf eine Spule aufgewickeltes Stück Film. Eine Spule heißt beim Film Rolle.

Rohschnitt

Eine vorläufige Version eines Programms, oft das Ergebnis eines Offline-Schnitts.

Siehe auch *Arbeitskopie*.

RS-170A

Eine Spezifikation zur zeitlichen Abstimmung von NTSC-Videogeräten, herausgegeben von der Electronic Industries Association. RS-170A bestimmt das Timing von Scans und Blanking, die benötigt werden, um Farbsignale zu dekodieren.

RS-232C

Das Standard-Interface der Electronic Industries Association für serielle Geräte. Üblicherweise mit dem ursprünglichen Standardnamen RS-232 bezeichnet. Der Standard unterstützt zwei Arten von Anschlüssen: 25-Pin D-Typ-Anschluss und 9-Pin D-Typ-Anschluss. Die maximal erlaubte Leitungslänge beträgt nach dieser Spezifikation etwa 15 Meter.

RS-422

Das Standard-Interface der Electronic Industries Association für serielle Geräte. RS-422 ist eine Erweiterung des RS-232C-Standard. Es sind höhere Datenraten möglich und die maximale Leitungslänge beträgt hier etwa 1200 Meter.

Rückkopplung

Ein lautes Pfeifen, das entsteht, wenn der Ton aus einem Lautsprecher von einem daneben stehenden Mikrofon aufgenommen und erneut verstärkt wird. Rückkopplungen treten auch auf, wenn das Ausgangssignal eines Bandgeräts wieder am Aufnahmeeingang angelegt wird.

Rushes

Siehe *Musterkopie*.

R-Y

Eines der Farbdifferenzsignale innerhalb des Komponentensystems der Videonorm NTSC. Die Signalformel lautet:

R-Y = 0,701R (rot) - 0,587G (grün) - 0,114B (blau)

Siehe auch *B-Y, Y*.

Sample-Daten

Die durch Digitalisieren oder Aufzeichnung aus einer Quelle außerhalb des Avid-Systems erzeugten Mediendaten. Ein Sample ist eine Dateneinheit, die vom Aufzeichnungs- oder Digitalisierungsgerät gemessen werden kann. Sie können mit bestimmten Anwendungen Sample-Daten aus Dateien abspielen, die auf der Festplatte gespeichert sind.

Sample-Darstellung

Die Darstellung eines Audiosignals als Waveform.

Sample-Rate

Die Frequenz der Sample-Einheiten.

Sample-Einheit

Eine Maßeinheit, die bei der Aufzeichnung oder beim Digitalisieren von Mediendateien aus einer Quelle außerhalb des Avid-Systems, z.B. einem Videoband, verwendet wird. Mediendaten enthalten eigene Sample-Raten und die Größe der Samples in Byte.

Sampling

Ein Vorgang bei der Aufzeichnung oder beim Digitalisieren, bei dem der Wert eines Analogsignals in regelmäßigen Abständen gemessen wird. Diese Messungen („Samples“) werden verwendet, um eine digitale Darstellung des Signals zu erstellen.

Satellitenmodus

Aufzeichnungsart, bei der LTC-Timecode von Live-Veranstaltungen, von Shows, bei denen mehrere Kameras eingesetzt werden, und von Videomaterial, das über Router eingespeist wird, verwendet wird. Damit kann aus mehreren externen Quellen auf das NewsCutter®-System aufgezeichnet werden, noch während die Aufzeichnung auf Band läuft.

Sättigung

Ein Maß für die Chrominanz. Sättigung ist die Intensität von Farbe im Videosignal.

Siehe auch *Vectorscope*.

Schnitt

1. Ein unmittelbarer Übergang von einer Videoquelle zu einer anderen.
2. Ein Abschnitt des Bands im Player oder Recorder.

Schnittliste

Eine Reihe von Ausgabelisten, die Angaben zum Finishing der Arbeitskopie eines Films oder Negativs enthalten.

Siehe auch *Dupe-Liste.*

Schlagschatten

Ein Schatten, der mit einem Abstand von Titeln oder Grafiken erzeugt wird, um einen räumlichen Eindruck zu erzeugen.

Siehe auch *Tiefenschatten*.

Schneiden

Das Zusammensetzen von Film bzw. Video, Audio, Effekten, Titeln und Grafiken zu einer Sequenz.

Schnitt-Controller

Ein elektronisches, oft computergesteuertes Gerät, mit dem die präzise Steuerung von Videobandmaschinen bei Wiedergabe und Aufzeichnung möglich ist.

Schnittrate

Ein Maß bei Kompositionen für die Anzahl der bearbeitbaren Einheiten pro Sekunde (z.B. 30 B/s für NTSC, 25 B/s für PAL und 24 B/s für Film).

Schnittstelle, Benutzer-oberfläche

1. Computer-Software oder -Hardware, die zwei Funktionen oder Geräte verbindet.
2. Die Schnittstelle zwischen Programm und Benutzer, die Auswahl und Navigation im System ermöglicht.

Siehe auch *GUI*.

Schwarzpegel

Siehe *Setup.*

Schwarzpunkt

Der Luminanzwert in einem Videobild, den Sie bei der Farbanpassung als Referenzwert für Schwarz definieren.

Vergleiche *Weißpunkt*.

SC/H-Phase

Subcarrier zu Horizontal-Phase. Die Phasenlage des Burst im Verhältnis zum Referenzpunkt des horizontalen Blanking eines Videosignals. Wird zum Synchronisieren von zwei oder mehr Videosignalen verwendet.

SC-Phase

Subcarrier-Phase. Damit wird der Colorburst-Anteil eines Composite-Videosignals kalibriert.

Scrubbing

Das Durchfahren der Audiospur bei verschiedenen Geschwindigkeiten und sich ändernder Tonlage.

SECAM

Abkürzung für „Séquentielle Couleur à Memoire“. Eine in Frankreich entwickelte und in ganz Europa verwendete Farbfernsehnorm.

Siehe auch *NTSC, PAL*.

SEG

Abkürzung für „Special Effects Generator“. Ein Bereich eines Bildmischers, mit dem Wischblenden mit verschiedenen Mustern erzeugt werden können.

Segment

Ein Abschnitt einer Spur oder eines Clips in einer Sequenz in der Timeline, der bearbeitet werden kann.

Segmentierung gleichzeitig benutzter Mediendaten

Siehe *Chunking*.

Seitenverhältnis

Das Verhältnis von Bildbreite zu Bildhöhe. Bei Video und Fernsehen ist das standardmäßige Seitenverhältnis 4:3, das vereinfacht als 1,33:1 oder 1,33 dargestellt werden kann. Das HDTV-Videoformat hat ein Seitenverhältnis von 16:9. Beim Film gibt es folgende Seitenverhältnisse: 1,33:1, 1,85:1 und 2,35:1.

Sekundäre Farbkorrektur

Farbkorrektur, die auf bestimmte, durch Farbton und Sättigung definierte Teile eines Bilds angewendet wird. Die sekundäre Farbkorrektur kann beispielsweise die grünen Teile eines Bilds in Gelb ändern, wobei alle anderen Farben des Bilds unverändert bleiben.

Siehe auch *Primäre Farbkorrektur*.

Sequenz

Eine bearbeitete Komposition, die oft Audio- und Videoclips sowie gerenderte Effekte enthält, die durch Übergänge miteinander verbunden sind. Das Avid-System enthält eine Timeline, die die bearbeitete Sequenz grafisch darstellt.

Serieller Timecode

Siehe *LTC*.

Setup

Ein Bezugspunkt im Videosignal, der sich auf den schwärzesten Punkt im sichtbaren Bild bezieht. Wird auch als Schwarzpegel oder Schwarzabhebung bezeichnet.

Siehe auch *Waveform*.

Shelf

Der von einem Shelving-Equalizer erzeugte Effekt, bei dem die Reaktionskurve für einen bestimmten Frequenzbereich (z.B. hoch oder niedrig) an den Grenzbereichen des Audiospektrums flach wird. Bei der Audio Equalization beeinflussen Shelf-Anpassungen alle Frequenzen innerhalb des Reaktionskurvenbereichs.

Shot Log-Liste

Eine Liste mit chronologischen Informationen über eine Filmrolle oder ein Videoband.

Shuttling

Das Wiedergeben von Rohmaterial mit einer höheren Geschwindigkeit.

SI

Abkürzung für „Système International d'Unites“. Das französische Äquivalent zum internationalen Einheitensystem. SI entspricht ungefähr dem metrischen System.

Sicherer Aktionsbereich, sicherer Titelbereich (Safe Action/Safe Title)

Dies sind die Bereiche eines Videobildes, die auf jeden Fall bestehen bleiben, wenn das Bild zur Anpassung an bestimmte Videomonitore oder Fernseher beschnitten werden muss. Der Bereich „Safe Action“ besteht aus 90 % des Bildschirminhalts (von der Mitte aus gemessen), „Safe Title“ aus 80 %.

Sichere Farbeinschränkung

Das Einstellen der Farbwerte in einem fertigen Programm, so dass die Sendestandards für Luminanz, Composite-Signal oder RGB eingehalten werden.

Sicherungsmaster

Eine Kopie des Masterbands, die gewöhnlich direkt nach der Aufzeichnung des Masters erstellt wird. Wird als Backup verwendet, wenn das Masterband beschädigt wird.

Signal-Rauschabstand

Das Verhältnis von erwünschten zu unerwünschten Signalen.

Single-Perf-Film

Filmmaterial, das nur an einer Kante perforiert ist.

Single-Strand Editing

Siehe *A-Roll*.

Skalenleiste

Ein Steuerelement im Timeline-Fenster, mit dem Sie den Timeline-Bereich um den Positionszeiger herum erweitern und zusammenziehen können.

Slewing

Das Synchronisieren der Bandmaschinen in computerisierten Schnittsystemen.

Slide (Trimmmodus)

Beim Slide-Verfahren ändern sich die vorherigen (A-Seite) und nachfolgenden (B-Seite) Bilder, da der Clip selbst nicht bewegt, jedoch das Material davor und danach getrimmt wird.

Slip (Trimmmodus)

Beim Slip-Verfahren ändern sich die Anfangs- und Endbilder des Clips, weil nur der Inhalt des Clips angepasst wird. Die Bilder vor und nach dem Clip bleiben davon unverändert.

Smart Slate Siehe *Szenenklappe (Slate)*.

SMPTE Abkürzung für „Society of Motion Picture and Television Engineers“, eine amerikanische Organisation von Film- und Fernsehtechnikern. Eine der wichtigsten Normungsorganisationen der Film- und Videoindustrie.

Siehe auch *SMPTE-Timecode*, *Timecode*.

SMPTE-Timecode Ein von der Society of Motion Picture and Television Engineers entwickeltes Bildnummerierungssystem, das vor allem beim elektronischen Schneiden von Videofilmen verwendet wird. Dabei wird jedem Videobild eine Nummer zugewiesen, die die verstrichenen Stunden, Minuten, Sekunden und Einzelbilder angibt. Beispiel: 01:42:13:26

Siehe auch *Tageszeit-Timecode*.

Soft Wipe Eine Wischblende zwischen zwei Bildern mit weicher, unscharfer Kante.

Sortieren Das Anordnen von Clips in numerischer oder alphabetischer Reihenfolge in einer Bin-Spalte.

Sound Designer II Eine Marke von Avid Technology, Inc. Ein Audio-Dateiformat für den Import und Export von digitalen Audiospuren.

Specular Ein intensives Weiß, das entsteht, wenn Licht auf einem Objekt im Bild reflektiert wird. Es wird nicht als Grundlage zur Bestimmung des Weißpunkts im Bild verwendet.

Spule Ein Träger mit Nabe und flachen Seiten zur Aufnahme von Magnetband. Eine Spule heißt beim Film Rolle.

Spurverweis Bei diesem Vorgang spielt eine Spur die Daten einer anderen ab. Die Bezugsspur zeigt auf den Zuspielclip auf der Spur, auf die verwiesen wird.

Siehe auch *Übereinander gelegte Spuren*.

Spurenauswahl

Ein Verfahren zum Auswählen einer Spur aus einer Gruppe. Nur diese Spur wird abgespielt. Sie können mit der Spurenauswahl beispielsweise bestimmen, welche von vier alternativen Einstellungen einer Szene wiedergegeben werden soll.

Splice

Ein Schnitt, bei dem das bereits auf der Video- bzw. Audiospur vorhandene Material verlängert wird, indem an einem Punkt der Sequenz zusätzliches Material eingefügt wird.

Siehe auch *Overwrite*.

Split-Schnitt

Siehe *Overlap-Schnitt*.

Split Screen

Ein Videoeffekt, der zwei Bilder durch eine horizontale oder vertikale Linie trennt.

Spur

1. Der Bereich eines Bands, auf dem ein Signal aufgezeichnet wird. Wird auch Kanal genannt.
2. Der Tonanteil eines Videos.
3. Ein Bereich eines Clips bzw. einer Sequenz, auf dem Audio- oder Videosignale platziert werden.

Ein Wiedergabekanal, der in einer Sequenz als Video- oder Audiospur dargestellt wird. Spuren bestehen aus einem oder mehr Segmenten, die durch Übergänge miteinander verbunden sind.

Stabilisierung

Eine besondere Form von Motion Tracking, mit der unerwünschte Bewegungen wie z.B. Kamerabewegungen aus einem Clip entfernt werden. Dabei wird ein feststehendes Objekt im Bild bestimmt und jedes Bild oder Halbbild im Video entsprechend neu positioniert, so dass das Objekt immer an derselben Stelle bleibt.

Standbild (Freeze Frame)

Ein Videoeffekt, der den Film scheinbar anhält. Standbilder können während der Aufzeichnung, während des Digitalisierens oder des Schneidens erzeugt werden. In Kompositionen kann dieser Effekt durch Verwendung eines Spurwiederholungsobjekts erzeugt werden, das angibt, wie lange ein bestimmtes Bild angezeigt wird.

Startup-Festplatte

Die Festplatte mit den Dateien des Betriebssystems. Ohne das Betriebssystem ist der Computer nicht funktionsfähig.

Statischer Bereich

Der Teil eines Bilds, den der Benutzer als Ziel für einen Motion Tracking-Vorgang bestimmt. Auch Suchmuster genannt.

Stepping

Der Vorgang, bei dem der Film bildweise vor- oder rückwärts weiterbewegt wird. Wird auch jogging genannt.

Stille

Ein leerer Bereich auf den Audiospuren einer Timeline.

Story

Der Avid-Begriff für das fertige Produkt. Eine Story wird durch Zusammenschneiden von Clips und Sequenzen erstellt.

Storyboard

Eine Folge von Bildern (normalerweise Zeichnungen), die eine Übersicht über die Produktion geben soll. Comichefte können als Storyboards betrachtet werden. Storyboards und anschließende Sequenzen können durch Manipulieren von Bildern aus dem aufgezeichneten oder digitalisierten Material einer Bin erstellt werden.

Streaming

Eine Technik, bei der Benutzer einen Videoclip oder einen Film über das Internet ansehen können, während die Datei heruntergeladen wird.

Siehe auch *Video Slave Driver*.

Stripe-Filmmaterial

1. Filmrohmaterial, das mit einem schmalen Magnetstreifen zum Aufzeichnen einer Audiospur versehen wurde.
2. Siehe *Black and Code*.

Subcarrier (SC)

Die Sinuswelle, die als Farbreferenzsignal verwendet wird.

Subclip

1. Ein bearbeiteter Teil eines Clips. In einer Sequenz kann ein Subclip durch eine beliebige Kombination von Anfangs-, End- sowie IN- und OUT-Marken des Clips bestimmt werden.
2. Ein Subclip wird durch Setzen von IN- und OUT-Marken in dem Clip und Speichern der zwischen den Markierungen liegenden Bilder erzeugt. Der Subclip enthält keine Verweise auf Mediendateien. Er verweist lediglich auf den Masterclip, und nur dieser verweist seinerseits auf die Mediendaten.

Suchmuster

3. Siehe *Statischer Bereich*.

Super 16

Der 16-mm-Rohfilm, der für ein spezielles Format mit größerem Bild entwickelt wurde. Super 16 wird zum Vorführen auf 35-mm-Film kopiert.

Sweetening

Siehe *Audionachbearbeitung*.

Synchronisation

1. Die Impulse, die in einem Composite-Videosignal enthalten sind und beim Sampling als Referenz dienen, oder ein separates Signal, das an verschiedene Geräte geleitet werden kann.
2. Der Ton, der synchron mit dem gleichzeitig laufenden Videoband oder Film auf einem separaten Audioband aufgezeichnet wird.

Sync Word

Der Teil des SMPTE-Timecode, der das Ende jedes Bilds und die Bandlaufrichtung angibt.

Siehe auch *Timecode, Tageszeit-Timecode*.

Szenenklappe (Slate)

Eine Tafel, die vor Beginn einer Aufnahme kurz vor die Kamera gehalten wird und Informationen über den Take enthält. Eine *Smart-Slate* zeigt außerdem den Timecode an, der zu Synchronisierungszwecken aus dem Audiorecorder gelesen wird.

Tageszeit-Timecode

Der Timecode, der ungefähr mit der tatsächlichen Uhrzeit übereinstimmt.

Siehe auch *SMPTE*.

Tail Frame Das letzte Bild eines Filmclips oder Videosegments.

Tail Slate Die Szenenklappeninformationen, die am Ende eines Takes auf dem Kopf stehend aufgezeichnet werden.

Tails Out Film oder Videoband auf einer Spule, wobei der Anfang innen an der Nabe und das Ende außen liegt.

TBC Abkürzung für „Time-base corrector“. Ein elektronisches Gerät, das Zeitbasisfehler in mechanischen Videorecordern korrigiert, wodurch die Stabilität des Videosignals verbessert wird.

Textdatei Siehe *ASCII*.

Three-Perf-Film Three-Perf wird mit einem veränderten Kamera-Gate erreicht, das Bildgrößen mit einer Höhe von drei Perforationslöchern anstelle der sonst üblichen vier erstellt. Dadurch kann dieselbe Filmrolle 25 % mehr Laufzeit erreichen Das Three-Perf-Format wird häufig in Produktionen mit mehreren Kameras eingesetzt, da die zusätzlichen 25 % Negativfilm quasi eine extra Kamera bedeuten.

Three Stripe Filmmaterial, das drei Magnetstreifen enthält.

Tiefenschatten Ein Schatten, der von den Kanten eines Titels oder einer Grafik ausgeht, so dass diese Objekte dreidimensional erscheinen.

Siehe auch *Schlagschatten.*

TIFF Abkürzung für „Tagged Image File Format“. Ein von Aldus Corporation entwickeltes und auf Tags basierendes Format zum Speichern und Austauschen von Rasterbildern. Der OMF Interchange-Standard enthält TIFF als gemeinsames Format für den Austausch von Grafiken und - mit Erweiterungen - für Videobilddaten.

Timecode

Ein elektronisches Indizierverfahren, das zum Schneiden und Synchronisieren von Videoprogrammen verwendet wird. Der Timecode zeigt die Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder an (00:00:00:00), die bei der Wiedergabe eines Videos verstrichen sind. Adressspur-Timecode wird gleichzeitig mit dem Videobild aufgezeichnet. Der longitudinale Timecode (LTC) wird auf einer Audiospur aufgezeichnet. Der Vertikalintervall-Timecode (VITC) wird im vertikalen Blanking-Intervall der Videospur aufgezeichnet. Die gängige Norm ist der SMPTE-Timecode.

Es gibt auch noch Film- und Audio-Timecode, die bei Filmaufnahmen verwendet werden. Während des Schneidevorgangs kann Avid verschiedene Timecode-Typen anzeigen und überwachen.

Siehe auch *SMPTE, Tageszeit-Timecode.*

Timecode-Fenster

Siehe *Burn-In.*

Timeline

Die grafische Darstellung aller makroskopischen und mikroskopischen Bearbeitungen, die in einer Sequenz vorgenommen wurden, einschließlich aller verschachtelten und Mehrebenen-Effekte.

Titelleiste

Die Leiste am oberen Rand eines Fensters, die z.B. den Namen des Projekts oder der Bin enthält.

Tracker

(Motion Tracking) Eine Struktur, die mit einem bestimmten statischen Bereich verbunden ist und einen Satz Datenpunkte enthält. Es können mehrere Tracker in einem Clip verwendet werden, um eine komplexe Bewegung zu definieren.

Tracking

Das Positionieren der Videoköpfe während der Wiedergabe eines Bandes, damit ein möglichst starkes Signal erzeugt wird. Dies geschieht vor dem Aufzeichnen oder Digitalisieren an der Bandmaschine.

Tracking-Schnitt

Ein Schnitt der Länge Null, der als Referenz bei Übergangsschnitten (Überblendungen, Wischblenden usw.) auf computerisierten Schnittsystemen verwendet wird.

TransferManager

Eine Avid-Anwendung, mit der Sie Medien von einer Workgroup in eine andere übertragen können. Ein Fibre Channel-Netzwerk verbindet das Avid-System und den TransferManager mit der Avid Unity™ MediaNet-Umgebung.

Transition Play Loop

Im Trimmmodus wiedergegebene Abspielschleife. Im Dialogfeld Trim Settings können Sie die Dauer der Preroll, der Postroll und der Unterbrechung einstellen.

Trimmen

Das Anpassen von Übergängen in einer Sequenz der Timeline.

Turnover-Punkt

Der Punkt bei der Audio Equalization, von dem aus die Parameterkurve für eine bestimmte Shelf in Richtung Null geht.

Überblendung (Dissolve)

Ein Video- oder Audioübergang, bei dem ein Bild einer Szene allmählich ausgeblendet und durch ein Bild einer anderen Szene ersetzt wird. Eine Audioüberblendung wird auch als Segue bezeichnet.

Siehe auch *Crossfade, FAT*.

Übereinander gelegte Spuren

Die Elemente eines Effekts, bei dem zwei oder mehr Spuren auf eine spezielle Weise kombiniert wurden, z.B. durch Verschachteln einer Spur in einer anderen.

Übergang

Eine Darstellung davon, was zwischen dem Ende eines Segments und dem Anfang des nächsten geschehen soll. Der einfachste Übergang ist ein Schnitt, bei dem auf das letzte Bild des ersten Segments direkt das erste Bild des nächsten Segments folgt.

Übergangseffekt

Eine Wischblende, eine Überblendung oder ein digitaler Videoeffekt (DVE), der auf einen Übergang angewendet wird.

Siehe auch *Effekte*.

UHF

Abkürzung für „Ultrahigh frequency“. Auf diesem Frequenzbereich werden nach der FCC-Norm der USA Fernsehsignale ausgestrahlt. UHF ist der Frequenzbereich zwischen VHF (Very High Frequency) und SHF (Super High Frequency).

Uhr-Timecode

Siehe *Drop-Frame-Timecode.*

U-matic

Siehe *3/4-Zoll-U-matic*.

Undo/Redo

Mit dieser Funktion können Sie den Zustand eines Schnitts unmittelbar vor dem letzten Bearbeitungsvorgang wiederherstellen bzw. einen rückgängig gemachten Vorgang wiederholen.

Unkomprimiertes Video

Ein aufgezeichneter oder digitalisierter Video-Stream, auf den keine Datenkomprimierung angewandt wurde. Das Videosignal bleibt während sämtlicher Schritte der Bearbeitung unkomprimiert: Eingabe, Speicherung und Ausgabe. Unkomprimiertes Video entspricht der Norm ITU-R 601.

Up Cut

Ein oft versehentlicher Schnitt in das Ende der vorherigen Szene. Bedeutet im Allgemeinen „kürzen“.

Ursprung

Ein Bezugspunkt zum Messen von Abschnitten aufgezeichneter oder digitalisierter Sample-Daten. Ein Datei-Mob-Wert für die Startposition im Medium wird im Verhältnis zum Ursprung angegeben. Obwohl dieselben Sample-Daten erneut aufgezeichnet oder nachdigitalisiert und weitere Daten hinzugefügt werden können, bleibt der Ursprung gleich, damit die entsprechenden Zuspielclips der Komposition gültig bleiben.

U-type-MAZ

Ein Videorecorder (MAZ) mit 3/4-Zoll-Videoband.

VBV

Abkürzung für „Video-Black-Video“. Ein Vorschaumodus, bei dem eine aufgezeichnete Szene, danach ein schwarzes Segment und dann die vorher aufgezeichnete Szene erneut gezeigt wird.

VCR

Abkürzung für „Videocassette recorder“ (Videorecorder). Ein Videorecorder, der handelsübliche Videoformate wie VHS, Betamax und Hi-8™ nutzt.

Vektor

In der Farbkorrektur ein Teil des vollständigen Farbspektrums, der durch Farbton- und Sättigungswerte definiert wird. Die sekundäre Farbkorrektur verwendet Vektoren zur Definition bestimmter Bereiche in einem Bild, um Farbeinstellungen aufzunehmen.

Verleihkopie

Eine Filmkopie, die zur Vorführung vor Publikum geeignet ist und sowohl Bild als auch Tonspuren enthält.

Siehe auch *Erstkopie oder Nullkopie, Arbeitskopie, YUV*.

Verkoppeln

Kombinieren mehrerer zusammengefasster Spuren. Ein auf einer Spur ausgeführter Schnitt wird auch auf den verkoppelten Spuren ausgeführt.

Verlustfreie Komprimierung

Ein Komprimierungsverfahren, bei dem keine Daten verloren gehen. Bei der Videokomprimierung sind verlustfreie Dateien normalerweise sehr groß.

Vertikales Blanking-Intervall

Die Zeitspanne, während der das Fernsehbild dunkel wird und der Elektronenstrahl vom Abtasten eines Video-Halbbildes zum nächsten zurückkehrt. Das vertikale Blanking-Intervall wird manchmal zum Einfügen von Timecode-, automatischen Farbabstimmungs- oder Zusatzinformationen in das Videosignal verwendet.

Vertikale Synchronimpulse

Synchronimpulse, die die vertikale Halbbildabtastung des Videobildes durch den Elektronenstrahl steuern.

Vectorscope

Eine visuelle Darstellung, die das elektronische Muster des Farbanteils eines Videosignals anzeigt. Wird zum Anpassen von Farbsättigung und -ton unter Nutzung eines stabilen Farbreferenzsignals, z.B. Farbbalken, verwendet. Der Avid-Vectorscope-Monitor enthält eine einzeilige Anzeige.

Siehe auch *Waveform*.

VHF

Abkürzung für „Very High Frequency“. Auf diesem Frequenzbereich werden nach der FCC-Norm der USA Fernsehsignale ausgestrahlt. VHF ist der Frequenzbereich zwischen HF (High Frequency) und UHF (Ultra High Frequency).

VHS

Abkürzung für „Video Home System“. Das Videokassettenformat (1/2 Zoll), das von JVC für den Heim- und Industriemarkt entwickelt wurde.

Video

1. Der Bildanteil eines Programms oder einer Sequenz.
2. Aufgezeichnete Fernsehsignale.

Videoband

Ein mit Oxid beschichtetes Magnetband aus Kunststoff zum Aufzeichnen von Video- und Audiosignalen.

Videokanal

1. Bei analogen Schnittsystemen ein Synonym für eine Videowiedergabequelle.
2. Bei digitalen Schnittsystemen der Datenstrom, aus dem sich ein digitales Videobild zusammensetzt.

Videokassette

Ein Kunststoffgehäuse mit zwei Spulen und einem Videoband.

Video Slave Driver

Eine Marke von Avid Technology, Inc. Eine Hardware-Komponente, die Signaleingänge, -ausgänge und -konvertierungen synchronisiert. Bestimmt Audiobildraten und Pulldown für Videobilder.

VITC

Abkürzung für „Vertical Interval Timecode“. Der Timecode, der in das vertikale Blanking-Intervall eingefügt wird.

Vergleiche *LTC*. Siehe auch *Timecode.*

V-LAN

Eine eingetragene Marke von Videomedia, Inc. Standard-Softwareprotokoll der Videomedienindustrie zur Steuerung von Videogeräten. Mit dem V-LAN-Netzwerk können Computeranwendungen alle angeschlossenen MAZen, Switcher, DAT-Recorder, Mischpulte und digitalen Videoeffekte steuern und synchronisieren.

VLX*i*

Eine eingetragene Marke von Videomedia, Inc. Steuergeräte, die professionelle Videogeräte für Animationen, Videoschnitt, HDTV und Fernsehproduktionen steuern und synchronisieren.

Vorberechnete Medien oder Precomputed Media

Ein berechneter Effekt, der in einer Datei gespeichert ist und auf den eine Komposition oder Sequenz zugreift. Sie können Effekte, die während der Wiedergabe nicht erzeugt werden können, im Voraus berechnen.

Vordere Schwarzschulter

Der Anteil eines Composite-Videosignals, der am Ende der Bildinformationen anfängt und an der Vorderkante des horizontalen Synchronimpulses aufhört.

Vorführung

Präsentation eines Films, Videos oder von Rohmaterial.

Vorschau

Ein Probelauf eines Schnitts, wobei nichts aufgezeichnet wird.

Vorschau-Code

Ein weiteres vom Film Composer unterstütztes Referenznummernsystem, ähnlich Fußnummern, für den Vergleich von digitalen Sequenzen mit den jeweiligen Versionen der Arbeitskopie mit Hilfe von Änderungslisten.

VU-Meter

Abkürzung für „Volume Unit Meter“. Ein Instrument zum Messen der Lautstärke und des Audiopegels.

VVV

Abkürzung für „Video-Video-Video“. Ein Vorschaumodus, bei dem eine aufgezeichnete Szene, danach ein neu eingefügtes Videosegment und dann die vorher gezeigte Szene erneut gezeigt wird.

Wahrscheinlich-keitswert

Ein Messwert in Prozent, der die Wahrscheinlichkeit angibt, mit der das System während eines Motion Tracking-Vorgangs ein Muster findet, das mit dem Muster übereinstimmt, nach dem das System sucht. Während eines solchen Vorgangs berechnet Avid Symphony™ einen Wahrscheinlichkeitswert für jeden Datenpunkt, der erstellt wird.

WAVE

RIFF Waveform Audio-Dateiformat. Ein weit verbreitetes Format für Audiodaten. OMF Interchange enthält WAVE als Austauschformat für Audiodaten.

Waveform

1. Bei Video eine visuelle Darstellung, die das elektronische Muster eines Videosignals anzeigt. Wird zum Anpassen von Setup und Gain unter Nutzung eines stabilen Farbreferenzsignals, z.B. von Farbbalken, verwendet. Die Avid-Waveform verwendet eine einzeilige Anzeige.

   Siehe auch *Vectorscope.*

2. Bei Audio eine Bezeichnung für eine visuelle Darstellung von sich ändernden Frequenzen.

   Siehe auch *Energiedarstellung, Sample-Darstellung*.

Weißpunkt

Der Luminanzwert in einem Videobild, der bei der Farbanpassung als Referenzwert für Weiß definiert wird.

Vergleiche *Schwarzpunkt*.

Wert

Die tatsächlichen Daten, die einer bestimmten Eigenschaft eines OMF Interchange-Objekts zugewiesen sind.

Whip

Ein horizontaler Bildfehler an einem Schnittpunkt, der üblicherweise durch ungenaue Synchronisation im Schnittsystem verursacht wird.

Wiedergabe mit variabler Geschwindigkeit

Ein Vorgang bzw. eine Funktion des Schnittsystems, die das einfache Umschalten zwischen Wiedergabe, schrittweiser Wiedergabe (Jogging) und Spulen (Shuttling) des Materials ermöglicht.

Wiedergabe-geschwindigkeit

Der Zeitpunkt, an dem die Wiedergabe eines Videobands eine stabile Geschwindigkeit erreicht hat, alle Servos verkoppelt sind und genügend Preroll-Zeit zum Schneiden, Aufzeichnen oder Digitalisieren zur Verfügung steht.

Wiederholungs-effekt

Ein Effekt zum Wiederholen eines Einzelbilds, der das Bild scheinbar stillstehen lässt. Wird auch zum Wiederholen einer Reihe von Bildern einer Animation verwendet.

Wild Track, Nur Ton

Eine Tonaufzeichnung auf Video- oder Audioband ohne dazugehöriges Bild.

Window Dub

Siehe *Burn-In.*

Wischblende (Wipe)

Ein Übergang zwischen zwei Szenen, bei dem sich ein Rand oder eine trennende Linie über den Bildschirm bewegt und dabei das vorherige durch das neue Bild ersetzt.

X-Achse

Die horizontale Achse eines dreidimensionalen Koordinatensystems.

Siehe auch *Y-Achse, Z-Achse.*

Y

Das Luminanzsignal des Komponentensystems in der Videonorm NTSC. Das Signal besteht aus den folgenden Rot (R)-, Grün (G)- und Blau (B)-Anteilen:

0,299R + 0,587G + 0,114B

Siehe auch *B-Y, R-Y.*

Y-Achse

Die vertikale Achse eines dreidimensionalen Koordinatensystems.

Siehe auch *X-Achse, Z-Achse.*

Y, B-Y, R-Y

Die Luminanz- und Farbdifferenzsignale des Komponentensystems in der Videonorm NTSC. Wird auch „YCrCb“ genannt.

YCrCb

Siehe *Y, B-Y, R-Y, YUV*.

YUV

Die Bezeichnung für Luminanz, Luminanz minus Rot und Luminanz minus Blau. YUV sind die Luminanz- und Farbdifferenzsignale der Komponenten-Videonorm PAL. Wird auch „YCrCb“ genannt.

Z-Achse

Die zur X- und Y-Achse senkrechte Achse in einem dreidimensionalen Koordinatensystem.

Zeichengenerator

Ein elektronisches Gerät oder eine Kombination aus Computer-Hardware und -Software, die Buchstaben und Zahlen erzeugt, welche als Titel auf Videomaterial eingeblendet werden können.

Zeitbasisfehler

Eine Abweichung im stabilen Verhältnis von Bild- und Farbinformationen sowie des Videosynchronimpulses während der Wiedergabe mit einer MAZ.

Siehe auch *Synchronisation*.

Zuspielclip

Einer der Bausteine einer Sequenz-Komposition auf unterster Ebene.

See also *Clip, Masterclip und Subclip.*

Zuspielmodus

Dieser Modus bestimmt, in welcher Reihenfolge der Schnitt-Controller die EDL (Edit Decision List) liest und die Endfassung des Bands zusammenstellt. Es gibt fünf verschiedene Zuspielmodi: *A-Modus*, *B-Modus*, *C-Modus*, *D-Modus* und *E-Modus*.

Index

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W Z

Numerische Einträge

1394
Siehe IEEE-Standard 1394

A

Abspielen von Clips 137
Aktivieren von Cookies 103
Akzeptieren der elektronischen Lizenz 112, 114
Analoge Videorecorder
steuern (Macintosh) 80
steuern (Windows) 79
Ändern
Benutzerprofile 118
Bildgröße 123
Farbe des Titeltexts 188
Reihenfolge der Clips in einer Sequenz 165
Schriftart des Titeltexts 187
Anpassen der Softness beim Bild-im-Bild-Effekt 180
Anschließen
Kopierschutzstecker 30
MAZ-Simulator 82
Schnittgeräte 68–81
Anzeigen von Clips
im Player-Popup-Monitor 131
Arbeitsablauf
Stadien eines Projekts 96
Arbeitsumgebung
steuern mit Toolsets 133
Attic-Ordner 95
Audio
bestimmtes Bild suchen 157
Audioclips
Splice-in 158
Aufrufen
Segmentmodus 166
Trimmmodus 170, 172
Ausgabe 193–213
Überblick 100
Ausschalten
Geräte 87, 88
Auswählen
Projekte 118
Titelfarben 188
Avid Projects (Ordner)
Speicherort 95
Avid Visual Extensions (AVX)
kompatible Plug-In-Effekte von Drittanbietern verwenden 175

Avid Xpress DV
Dateisystem 95
deinstallieren 47, 59
installieren 44, 57
schließen 125

B

Backups
Mediendateien 217
Projektinformationen 216
Bandmaschinenkonfiguration
einstellen 207–210
Bearbeiten
vorbereiten 98
Beenden
Anwendung 125
Beidseitiges Trimmen 169–172
Benutzer
anderen auswählen 116
Benutzerdefinierte Installation
ausführen 46, 58
Benutzerprofile
ändern 118
Beschreibung 116
hinzufügen 117
Beschneiden
Bild-im-Bild (Effekt) 180
Bildansicht
aufrufen 122
Bilder vergrößern 123
Bilder
Frame Offset 148
suchen mit Digital Audio Scrub 157
suchen mit Timecode 146
Titelhintergrund 186
Bild-im-Bild (Effekt)
Definition 178
Bin-Ansichten 119
Bin-Anzeige 128
Bins
automatisch speichern 185
Bildansicht 122
Definition 94
Material anordnen 94
öffnen 119
Skriptansicht 124
Standardansicht 120
Textansicht 121
Blaue Leiste
Siehe Positionszeiger
Brief (Registerkarte im Bin-Fenster) 119

C

Center Text (Schaltfläche) 188
Checkliste
System einrichten 27
Cinepak-Codec 200
Clear Both Marks (Schaltfläche) 150
Clips
abspielen 136
Definition 91
markieren 142
markieren mit den J-K-L-Tasten 145
markieren mit Schritt-Tasten 143, 145
neu anordnen 164
öffnen im Player-Popup-Monitor 131
sortieren nach Clipnamen 121
Splice-in 158
Codec
Definition 200
Color Selection (Felder im Titel-Tool) 188
Command-Palette
Verwendung 141
Contents (Schaltfläche in der Hilfe)
Verwendung 106

D

Dateisystem
  Avid Xpress DV 95
Deinstallieren
  Avid Xpress DV 47, 59
Digital Audio Scrub
  bestimmtes Audiobild suchen 157
Digital Video (DV)
  Beschreibung 89
Digitale Audio- und Videoinformationen
  Verwendung 70
Digitale Ausspielung
  Definition 205
  erstellen 205–213
Direkthilfe 104
Dissolve-Effekte (Überblendungen, Ein-/Ausblenden)
  hinzufügen 175
Dongle
  Siehe Kopierschutzstecker
Drei-Tasten-Wiedergabe 131, 138
Drucken
  Hilfethemen 108
DVD
  erstellen 193

E

Echtzeiteffekte 182
Edgecode-Anzeige (Timeline) 154
Edit Decision List (Schnittliste)
  Siehe EDL
EDL 100
EDL Manager
  installieren 49, 50, 60, 63
Effekte
  Freeze Frame 183
  Picture-in-Picture 177
  rendern 182
  Überblendung 175, 177
Effektmodus
  aufrufen 178
  im Arbeitsablauf 99
Einrichten des Browsers 103
Einschalten
  Geräte 28
Einseitiges Trimmen 173
Einstellungen
  Definition 128
  Video Display 129
Elektronische Lizenz 112, 114
Entfernen von Material aus einer Sequenz
  entstandene Lücke erhalten 166
  entstandene Lücke schließen 166
Entire Sequence (Option im Digital Cut-Tool) 212
Erstellen
  DVD-Dateien 193
  Festplattenkonfigurationsdiskette 67
  Freeze Frame-Effekt 183
  primäre Partitionen 36
  Sequenzen 151–158
  Subclips 149
  Titel 186–191
Exportieren
  DVD-Dateien 193
  QuickTime-Film 200–205
Externe Laufwerke
  einschalten 28
Extract/Splice-in (Schaltfläche) 166

F

Fade-In (Effekt)
  hinzufügen 175
FAT-Dateisystem 33
Fernsteuerung (Remote)
  Bandmaschinensteuerung 206
  Optionen (Digital Cut-Tool) 212
Festplattenkonfigurationsdiskette
  erstellen 67

FireWire
Beschreibung 89
Font Size (Schaltfläche) 187
Formatieren von Laufwerken 36
Frame Offset 148
Freeze Frame-Effekt
erstellen 183

G

Geräte
ausschalten 87, 88
einschalten 28
Go to OUT (Taste) 148

H

Handles
Definition 93
Hardware-Informationen 131
Hilfe
Direkthilfe 104
Schaltfläche Contents 106
Schaltfläche Index 107
Schaltfläche Search 108
Thema drucken 108
Themen suchen 107, 108
Überblick 102
Verwendung 106
Hilfethemen
Verwendung 106
Hinzufügen
Audio zu einer Sequenz 157
Benutzerprofile 117
Bilder einem Clip 169
Fade-In-Effekt 175
Keyframes 181
mehrere Clips zu einer Sequenz 161
neue Videospur 178
Picture-in-Picture (Effekt) 177
Schatten zu Titeltext 188
Titel zu einer Sequenz 191
Überblendeffekt 175

I

I.LINK
Beschreibung 89
IEEE 1394-Kabel 71
IEEE-Standard 89
IN- und OUT-Marken
löschen 150
setzen 143–146
Index (Schaltfläche in der Hilfe)
Verwendung 107
Info-Anzeige 131
Installieren
Avid Xpress DV 44, 57
EDL Manager 49, 50, 60, 63
Tutorial-Dateien 55, 66

J

J-K-L-Tasten (Drei-Tasten-Wiedergabe)
Clips markieren 145

K

Kabel
für Schnittgeräte 69
IEEE 1394 71
Kamera
konfigurieren für die Ausgabe 207–210
Keyframes
hinzufügen 181
Konfigurationsdiskette
erstellen 67

Konfigurieren
Kamera 207–210
Videorecorder 207–210
Kontextabhängige Hilfe
Bildschirmobjekte 104
Fenster und Dialogfelder 103
Kopierschutzstecker
anschließen 30

L

Laufwerke
formatieren 36
interne überprüfen 34
überprüfen 39
vorbereiten 31–39
Lift (Schaltfläche) 167
Lift/Overwrite (Schaltfläche) 161
Lizenzvertrag
akzeptieren 112, 114
Local-Bandmaschinensteuerung 206
Löschen
Mediendateien 218
Projektordner 217

M

Mark Clip (Taste) 165
Mark IN (Schaltfläche) 143
Mark IN (Taste) 145
Mark OUT (Schaltfläche) 144
Mark OUT (Taste) 146
Markieren von Clips
für das Storyboard 161
mit IN-und OUT-Marken 142
mit Timecode 146
Material
entfernen 166
MAZ-Simulator 82
Mediendateien
Backups 217
Definition 91
löschen 218
speichern 91
Medien-Tool
Beschreibung 218
Modi
Edit 136
Segment 166
Trimmmodus 170, 172

N

Navigieren in der Timeline 154
Neuanordnen von Clips 164
Neuplatzieren
Picture-in-Picture (Effekt) 179
Titeltext 188
New Title (Befehl im Menü Clip) 185
Nicht-Echtzeiteffekte 182
Nichtlineares Schneiden 90
NTFS-Dateisystem 33

O

Öffnen
Bin 119
Clips im Player-Popup-Monitor 131
Hilfe
Tool-Palette 139
Toolsets 133
OMFI MediaFiles (Ordner)
Beschreibung 217
Speicherort 95
Online-Dokumentation
Verwendung 109
Online-Hilfe
Siehe Hilfe
Overwrite (Schaltfläche) 161, 172

P

Partitionieren
primäre Partitionen erstellen 36
Picture-in-Picture (Effekt)
anwenden 177
beschneiden 180
neu platzieren 179
Play (Schaltfläche) 137
Play IN to OUT (Schaltfläche) 148
Play IN to OUT (Taste) 148
Play Loop (Schaltfläche) 171
Play Reverse (Taste) 138
Player-Popup-Monitor
Clips abspielen 137
Clips anzeigen 131
Clips öffnen 131
Schnittmarken setzen 146
Positionszeiger
in der Timeline 154
positionieren zur Titelerstellung 185
verschieben mit Frame Offset 148
Verwendung 136
Wiedergabe steuern 136
Präzisieren von Schnitten 159–167
Precompute 182
Profile (Benutzer)
ändern 118
Beschreibung 116
hinzufügen 117
Profilinformationen 131
Projekte
Arbeitsablauf 96
auswählen 118
Definition 94
schließen 125
Projektfenster
Beschreibung 128
Projektinformationen
Backups 216
löschen 217

Q

Quick Transition (Schaltfläche in der Tool-Palette) 175, 177
QuickTime DV-Codec 200
QuickTime-Film
exportieren 200–205

R

Recorder (Macintosh)
analoge Videorecorder steuern 80
Recorder (Windows)
analoge Videorecorder steuern 79
Registerkarten 121
Brief 119
Frame 122
Script 124
Render Effect (Schaltfläche) 182
Rendern von Effekten 182

S

Schaltflächen
Center Text 188
Clear Both Marks 150
Command-Palette 141
Extract/Splice-in 166
Font Size 187
Lift 167
Lift/Overwrite 161
Mark IN 143
Mark OUT 144
Overwrite 161, 172
Play 137
Play IN to OUT 148
Play Loop 171
Quick Transition (Tool-Palette) 175, 177
Render Effect 182

Shadow Depth and Direction 188
Splice-in 151, 158
Step Backward 137
Step Forward 137
Trim Mode 170, 172
Trim Right 1 Frame 171
Schaltflächen in der Hilfe
Contents 106
Index 107
Search 108
Schaltflächennamen
Tool-Palette 140
Schatten
hinzufügen zu Titeltext 188
Schließen
Anwendung 125
Projekt 125
Schneiden
Überblick 99
Schnitte
rückgängig machen 155
Schnittgeräte
anschließen 68–81
Kabel 69
Überblick 70
Schnittmarken
setzen 142
Schreiben von DVD-Dateien 193
Schritt-Tasten
Clips markieren 143, 145
Schrittweises Abspielen von Filmmaterial
über Tastatur 138
Search (Schaltfläche in der Hilfe)
Verwendung 108
Segmentmodus
aufrufen 166
im Arbeitsablauf 99
verlassen 166
Sequence Time (Option im Digital Cut-Tool) 212
Sequenzen
abspielen 152
bearbeiten (Überblick) 99
Clips überschreiben 164
Definition 93
Filmmaterial neu anordnen 164
Material entfernen 166
Namen ändern 152
Reihenfolge der Clips ändern 164
Serieller Adapter 79, 80
Serieller RS-232-auf-RS-422 Adapter 79, 80
Settings (Scroll-Liste) 128
Settings-Anzeige 128
Setzen von Schnittmarken 142
Shadow Depth and Direction (Schaltfläche) 188
Skriptansicht
aufrufen 123
Softness
anpassen beim Bild-im-Bild-Effekt 180
Source/Record (Toolset) 134
Speicherinformationen 131
Speichern eines Titels 190
Splice-in (Schaltfläche) 151, 158
Splice-in (Taste) 153
Splicing
Audioclips 158
Clip 153
Video in eine Sequenz 151
Standard (Ansicht im Bin-Fenster) 119
Standardansicht 119
Starten
Anwendung 113
Projekt (Übersicht) 97
Step Backward (Schaltfläche) 137
Step Backward (Taste) 139
Step Forward (Schaltfläche) 137
Step Forward (Taste) 139
Steuern
analoge Videorecorder 79, 80

Storyboard
Clips markieren 161
Editing 162
Subclips
Definition 92
erstellen 149
im Arbeitsablauf 99
Suchen von Audiobildern
mit Digital Audio Scrub 157
Suchen von Bildern
mit Timecode 147
Suchen von Informationen in der Hilfe 106
Suchfunktion
in der Hilfe 108

T

Tasten
Go to OUT 148
Mark Clip 165
Mark IN 145
Mark OUT 146
Play IN to OUT 148
Play Reverse 138
Splice-in 153
Step Backward 139
Step Forward 139
Wiedergabe 123
Textansicht
aufrufen 121
Textformatierungs-Tools 186
Timecode
ändern für die Sequenz 206
Bild suchen 147
Referenz beim Markieren 146
Timecode-Anzeige (Timeline) 154
Timeline
anzeigen 154
Edgecode-Anzeige 154
navigieren 154
Positionszeiger 154
Timecode-Anzeige 154
Titel
Siehe auch Titel-Tool, Titeltext
hinzufügen zu einer Sequenz 191
speichern 190
Titeltext
Farbe ändern 189
neu platzieren 188
Schatten hinzufügen 188
Titel-Tool
mehrere Titel erstellen 186
neuen Titel erstellen 186–191
Tool-Palette 182
abtrennen 139
öffnen 139
Schaltflächennamen anzeigen 140
Verwendung 139
Tools zur Textformatierung 186
Toolset
wählen 133
ToolTips 140
Tracking-
anzeigen 135
Trim Mode (Schaltfläche) 170, 172
Trim Right 1 Frame (Schaltfläche) 171
Trimmen 169–174
Trimmen von zu Ende gehenden Clips
beidseitig 172
Trimmmodus
aufrufen 170, 172
im Arbeitsablauf 99
verlassen 171
Tutorial
Bedienungsanleitung 101
installieren 55, 66

U

Überprüfen von Laufwerken 39
Überschreiben von Clips
  Dreipunktschnitt 164
  in einer Sequenz 160
Umgebung
  steuern mit Toolsets 133
Undo (Befehl im Menü Edit) 155

V

Vergrößern von Bildern in Bildansicht 123
Verlassen
  Segmentmodus 166
  Trimmmodus 171
Veröffentlichen
  digitale Verteilung 200
Video Display (Einstellungen) 129
Videorecorder
  analoge steuern 79, 80
  konfigurieren für die Ausgabe 207–210
Videospuren
  Titel 185
Vorbereiten der Bearbeitung
  Überblick 98

W

Wählbare Schaltflächen 141
Wechselwiedergabe von Filmmaterial
  mit den J-K-L-Tasten 138
Wiedergabe
  Positionsleisten und -zeiger zur Steuerung verwenden 136
  steuern mit Schaltflächen 137
  Steuerungsschaltflächen 137
Wiedergabe mit variabler Geschwindigkeit
  Siehe Wiedergabe
Wiedergabesteuerung
  mit Positionszeiger 136
  mit Schaltflächen 137
Wiedergabetaste 123
Windows-Dateisysteme
  Beschreibung 33

Z

Zahlenblock 146, 148
Zu Ende gehende Clips
  beidseitig trimmen 172